本期焦点：网游虚拟物品交易的发展与前景

12月上 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第315期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



动了谁的蛋糕？6款免费杀毒软件功能评测





ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

互联网视频网站风波回顾

新品初评：戴尔“外星人”笔记本电脑/AOC超薄LED液晶显示器 英特尔酷睿i7 870顶级四核处理器
硬件评析：RADEON HD5000系列显卡抢先评测
网络时代：2009网络新语之非完全榜单
实用软件：Windows7带来改变——家庭组和媒体流
在线争锋：欧洲网游众生相——网络游戏=道德败坏？
前线地带：直击真相——带你进入“游戏之地”
评游析道：从创新到泛滥——QTE的是与非
攻城略地：《崛起》主线、支线流程攻略



本期强档攻略
红色派系——游击战

大众软件

2010年 再创辉煌

1、2010年《大众软件》依然为旬刊，内容将更加丰富，报道更加全面。

2、《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下三期，1、8、16日出版。



订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。

中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：到当地邮局汇款

收款人：大众软件

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室

邮编：100142

汇款金额：XXX元

汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，

亮甲店130号 恩济大厦511室

联系人：陈小姐

联系电话：010-88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

Contents

[本期目录] 2009年12月上 总第315期

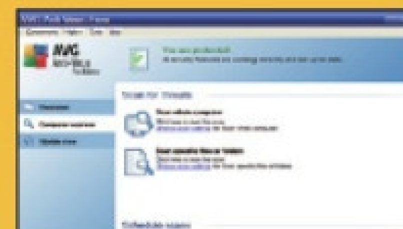
P18 网络时代 重点推荐
网游虚拟交易的新大陆
——网游虚拟物品交易的发展与前景

网游虚拟物品交易吸引了无数开拓者、冒险者和投机者，处于一片混乱中的网游交易是蛋糕，又是毒药？



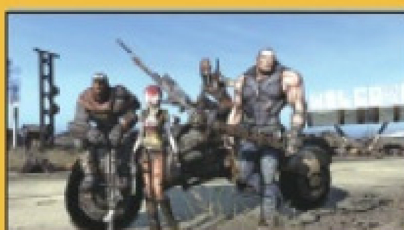
P30 实用软件 重点推荐
动了谁的蛋糕？——6款免费杀毒软件功能评测

杀毒软件免费，可能会成为一种趋势。然而，免费的杀毒软件是否能真正满足用户的安全需要呢？收费软件又该何去何从？



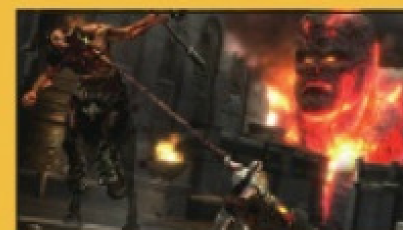
P112 前线地带 重点推荐
直击真相 ——带你进入“游戏之地”

本期试玩专题将为你揭示一组真实的游戏体验，并再次证明试玩从来都是检验一款游戏新作是否如其宣传中那样精彩分呈的维一标准。



P122 评游析道 重点推荐
从创新到泛滥 ——QTE的是与非

当你发现一些滥用QTE的游戏，在为了QTE而QTE，甚至用QTE来逃避复杂的战斗设计时，请不要奇怪。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年12月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

本责编刚一上任，便下起鹅毛大雪，气温骤降，某些没能及时防范的小编立刻遭到了感冒病毒的袭击。好在编辑部及时给大家分发了抵抗道具——中药，终于成功保住小编队伍没被病毒灭了团。后来从新闻报道中得知，由于北京地区一直处于干旱少雨的状态，市政府借寒潮来袭之际实施了人工增雪作业，一天增雪约1600万吨。所以从环境改善方面来看，这次人工增雪还是很有积极意义的，同时也让大家比往年提前看到了银装素裹的美丽雪景。碰巧的是，在我正在修炼的网络游戏中，也看到了相似的冬雪美景。主要是因为本人经不起小明同学的引诱，玩起了《剑侠情缘网络版叁》，体验之后发觉它确实是一款制作得很有诚意的武侠网游。为什么这么说呢？请看小明同学的解释：“诚意就是男孩为女孩亲手制作人生第一份生日礼物时的心情，这份礼物也许不值钱，也不一定有艺术感，却能让女孩落泪。它无法强求，也不能模拟，不是引擎的更新换代，也不是满满的游戏性，而是只有当心中充满爱时才能自然而然出现的一种‘态度’，从一句对白传递出来，从一个装备说明展示出来，从一段情节走向渗透出来，‘剑网叁’就是这样一款充满诚意的作品”。从我个人的感受来说，最喜欢的还是此游戏的音乐，想当初《剑侠情缘》单机版时的音乐就很动听，所以对于现在的“剑网叁”来说，我个人是冲着音乐去玩它的，而小明同学大概就是看在“诚意”的份上去拉拢周围的人吧。不过，我们当然不能玩玩就算了——我们将在近期制作完成一本“剑网叁”的专刊，与《巫妖王之怒》攻略书一起作为《大众软件》贺岁版增刊与广大读者见面。书中除了“战宝迦兰”这样高端副本的流程攻略外，还有高手玩家的PK经验和心得。我们将尝试新的写作手法，希望能够给玩家带来最实用的游戏指导和更多的阅读乐趣。

本期责编 Cross

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
湖南	谭日臻	上海	张鹰
福建	孙霖建	辽宁	赵建军
河北	赵明韬	湖南	李胜虎
广东	李博	山东	姜文广
江苏	陶宇恒	天津	顾秀雅
四川	徐靖	山东	马永强
湖南	罗翔	内蒙古	李华
江西	李富麟	陕西	苏哲
黑龙江	乔志雨	河北	郑家玉
河北	郑建国	江西	李海涛



奖品为《三国杀》Q版精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）


腾讯游戏
GAME.QQ.COM


neowiz
NEOWIZ GAMES


REDDUCK

外星人驾到！——戴尔Alienware M15x笔记本电脑

■晶合实验室 壹分



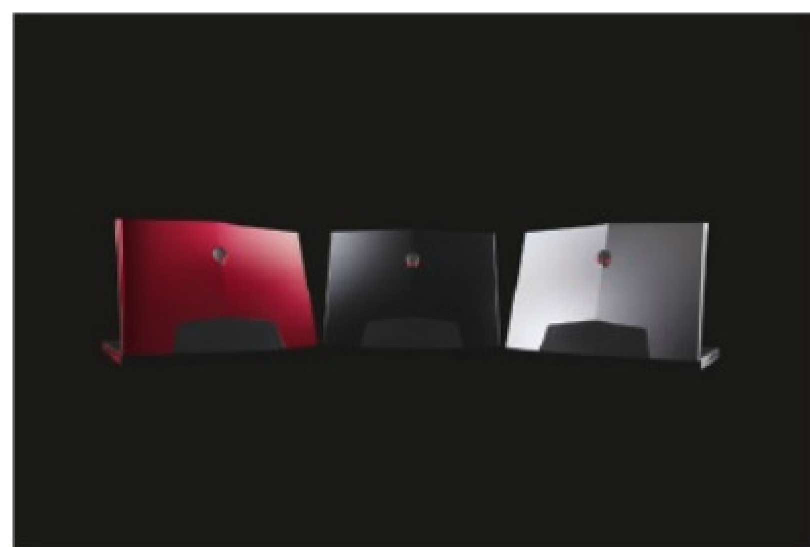


戴尔Alienware M15x是一款极富个性的产品，酷炫的灯光设计和高性能表现足以成为台式机的替代者。国内现有型号虽然处理器规格略低，但价格更加实惠，值得发烧级游戏玩家选择。

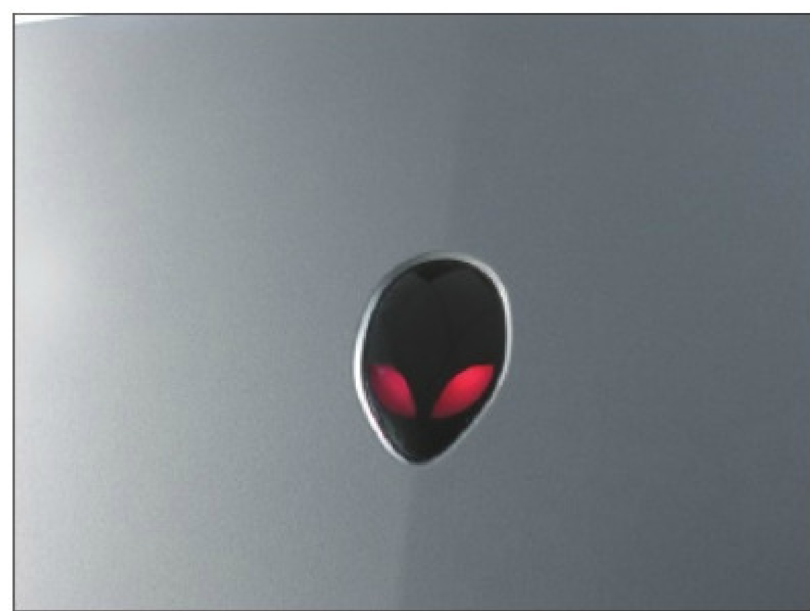
炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：戴尔（Dell）
上市状态：已上市
售价：14999元/19999元
附件：样机不详
咨询电话：800-858-0888
推荐：发烧级游戏玩家

Alienware是戴尔旗下的一个子品牌，中文译名为“外星人”，多年来一直以设计制造发烧级游戏电脑和笔记本电脑著称。近期戴尔正式将Alienware系列产品引入中国，M15x就是其中一款面向发烧级游戏玩家的笔记本电脑。这款产品的设计承袭自M17x，拥有酷炫的灯光效果和强劲的性能。


三种颜色可选，但红色需要额外付费

M15x是一款15.6英寸16：9宽屏笔记本电脑，漂亮的LED背光镜面屏幕拥有1920×1080的超高分辨率。机身顶盖采用阳极氧化铝工艺处理，表面硬度较高，耐磨且不易褪色、变色，目前共有红、黑、银灰三色可选。送测样机为银灰色版本，机身造型简洁，轮廓较硬朗，顶盖上的金属外星人头像是该品牌的特色之一，开机后外星人的双眼会投射出夺目的红光，颇具神秘感。

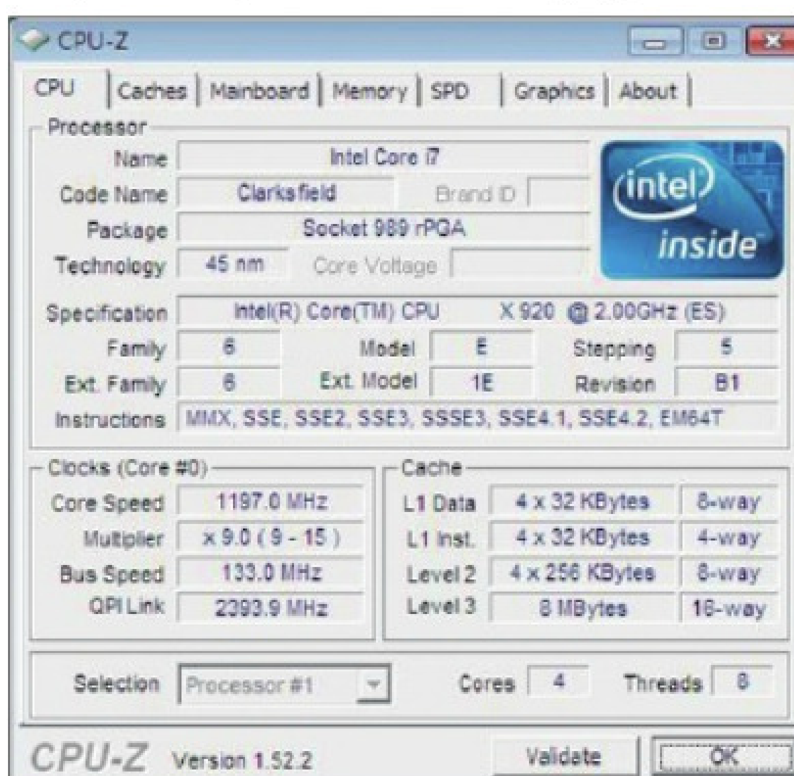

顶盖上的外星人Logo

夺目的灯光设计是外星人系列的一贯特色，M15x在这方面尤为突出，键盘区拥有独特的多彩背光设计，用户可通过配套的Command Center软件任意调整键盘区和其他位置的背光颜色，甚至可同时在键盘的不同区域显示不同的颜色。在左右腕托的下方是巨大的散热口，造型设计类似喷气式飞机引擎，金属罩网后也藏有LED灯，开机时即透射出红色火焰般的光线。在机身背面中央，镶嵌有一块金属铭牌，戴尔表示可在出货时替用户刻上自己的名字或指定内容，是一项很有意思的服务。

键盘区右上方有一行触摸式快捷键，其中飞碟状按键为开启Command Center管理程序，时速表形按键则可使产品进入Stealth模式，此时将关闭独立显卡，并降低其他组件的运行频率，整机功耗将被控制在65W以内。另外在Command Center管理程序中，用户还可深入细致地调节电源配置，甚至包括每个扩展接口的供电。

送测样品采用英特尔移动处理器中性能最强的酷睿i7 920XM处理器，同时M15x也是全球首批配备该处理器的笔记本电脑。i7 920XM处理器基于Nehalem架构原生四核心设计，核心代号为Clarksfield，采用45nm工艺制造，拥有133MHz前端总线、QPI总线（2393.9MHz），2MB二级缓存和8MB三级缓存，主频达到2.0GHz。这款处理器在技术规格上与桌面型号基本相同，支持SSE 4.2、MMX、EM64T、虚拟化技术和睿频技术（Turbo Mode），采用Socket 989 rPGA封装，热设计功耗（TDP）高达55W。由于送测样机还处于工程样品阶段，因此其i7 920XM处理器也是工程样品（ES），从后续的性能评测来看，这颗处理器的性能表现和稳定性都很不错，但睿频技术不能正常工作，在单线程测试中无法发挥出全部性能。顶级的处理器之外，这款产品的其他硬件配置也相当高，显卡为NVIDIA GeForce GTX 260M，拥有1GB DDR3独立显存，搭配8GB DDR3内存和500GB 7200r/m硬盘，送测样机还配备了吸入式蓝光刻录机和9芯锂电池。

需要说明的是，目前在戴尔的中国官方网站上尚无与送测样机配置相



酷睿i7 920XM处理器的CPU-Z截图


机身右侧接口


机身左侧接口


侧面轮廓


充电器插头带有蓝色指示灯


键盘区上方的触摸式快捷键


机身背面的铭牌，可刻上玩家的名字或ID

同的型号，现有的两个型号分别采用酷睿i7 720和820处理器，售价为14 999元和17 999元。而根据英特尔提供的资料，酷睿i7 920XM处理器的单颗售价高达1054美元，我们在戴尔美国网站上通过自定义配置方式模拟了送测样机的参考价格，仅升级处理器就需900美元，加上蓝光刻录机、大容量硬盘和内存等其他配置，折合人民币约35 000元。

M15x的接口配置中规中矩，但种类很齐全，提供了IEEE 1394、ESATA、VGA输出各一个和3个USB 2.0接口，另外没有提供高端笔记本电脑常见的HDMI接口，而改为具有一定超前性的Display Port。除此之外，这款产品还提供了1个多合一读卡器（SD/SDHC/MMC/记忆棒）。

性能测试采用随机预装的英文版64位Vista Ultimate操作系统，测试项目包括3DMARK Vantge、PCMARK Vantge和《生化危机5》《街霸Ⅳ》两款游戏。由于现有电池测试软件无法在64位操作系统下使用，我们换装32位简体中文版Vista Ultimate后采用MobileMark 2007测试。从测试成绩来看，这款产品的整体性能在笔记本电脑中罕有对手，足以在1080P中等特效的情况下流畅运行《生化危机5》等大型3D游戏。

Alienware M15x测试成绩一览

项目	设置	成绩
PCMARK Vantge	默认设置	4800
3DMARK Vantge	P模式	6111
MobileMark 2007	DVD播放/最高性能	72mins
《生化危机5》	1920×1080/最高设置	27.1fps
《街霸Ⅳ》	1920×1080/最高设置	45fps



面向主流
——漫步者K308、K310耳机

■晶合实验室 Red





K308与K310的整体表现较令人满意，K308外观较为沉稳，K310则相对活跃，两者都适合对音质没有过高要求的普通用户，是百元以下耳机市场中的有力竞争者。

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：96元（K308）/ 75元（K310）
附件：保修卡等
咨询电话：800-810-5526
推荐：家庭用户

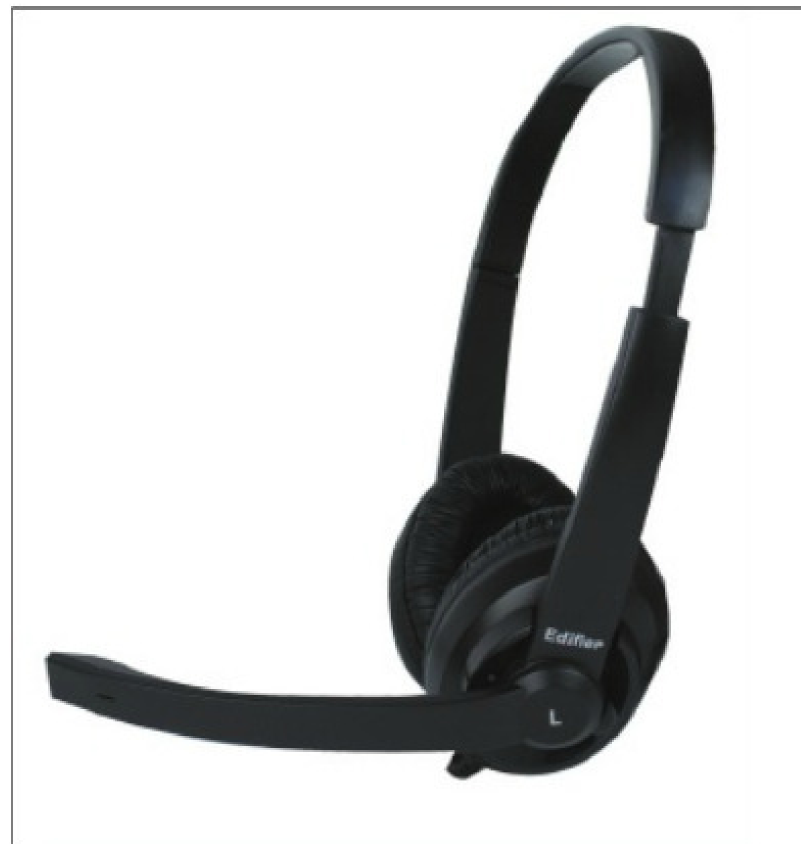
漫步者自2004年进入耳机市场以来，推出过多款颇受欢迎的产品，本次送测的K308与K310是其K（通讯）系列的最新型号。K系列6产品均配备麦克风，方便上网聊天或在游戏中语音交流。除K系列外，漫步者的耳机产品还有M（时尚）以及H（高保真）两类，分别面向注重外观或音质的消费者。

沉稳的K308

炫目度：★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★☆

参数表：K308主要参数	
标称阻抗	32Ω
话筒灵敏度	54dB
频响范围	20Hz～20kHz
声压级	94dB
线长	1.9m
额定功率	10mW
插头类型	3.5mm立体声





侧面造型

K308采用沉稳的黑色，并在两侧单元外壳上装饰了一圈亮色喷涂，令耳机整体不会显得过于死板。单元外壳与头梁连接处头可做小角度调节，以增强佩戴时的舒适度。头梁为工程塑料材质，有一定的强度与韧度，不会轻易折断。头梁两侧还可伸缩调节长度，但使用时有明显的卡滞现象，手感一般。K308采用封闭式设计，贴合部分为人造皮革材质，质地柔软，加上整体重量不大，使得佩戴时对耳部没有很强的压迫感，能长时间使用。这款耳机的麦克风在实际测试中录音效果清晰，并能有效地降低环境噪声干扰，因此也适合在网吧等公共场所使用。

活泼的K310

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★



K310的外观配色更为活泼，两侧外壳为黄黑两色搭配，表面辅以流线型设计，给人以清新跳跃的视觉效果。尽管K310的重量很轻，但漫步者还是为其设计了较为宽大的顶部头梁，尽可能减轻佩戴时对头部的压力。与K308相同，耳机两侧梁臂可以调节长度，也许同样受塑料材质限制，伸缩时同K308一样手感不佳。K310的开放式设计与K308相比，减小了对耳部压力，在使用时更舒适，但也更容易受外界声音干扰。单元外壳与头梁在连接处可做90°旋转，即令其在佩戴时能适应双耳角度，增强舒适感，又可在不使用时调整好角度悬挂在一旁，节省宝贵空间。K310的麦克风臂可做任意角度弯曲，方便在使用时随时调节以达到最佳效果。我们在测试中发现，尽管K310的麦克风效果略逊于K308，但应付日常使用中的语音聊天绰绰有余，声音还原较为准确。在经过约40小时的煲机后，我们使用创新Zen Stone MP3与Acer 4920G笔记本电脑作为音源对两款耳机分别进行测试，测试曲目包括莎拉·寇娜的经典蓝调歌曲、流行音乐以及一些乐器作品，还使用《NBA2K10》《魔兽争霸III》等游戏考察两款产品在实际游戏中的表现。

从音乐测试结果来看，K308、K310和同类产品相比均有上佳表现。K308的三频较为均衡，低频量感较好，但下潜能力一般；中频人声还原到位，解析力中规中矩；高频清晰可辨，有一定延展性；整体音色偏暖，听感较好。K308有着不错的声场表现，声音层次分明，位置感清晰，在《NBA2K10》中能很好的表现出球场两侧观众的欢呼声和球员的呼喊声，带来更好的临场感。

与K308相比，K310的低频量感更好，但较为浑浊；中频对歌手嗓音的演绎清晰真实，厚度适中，适合听流行音乐；高频有一定的延展性，但有毛刺感。这款耳机的声场及定位的表现可以满足一般游戏及应用下的需要，在《魔兽争霸III》中能清晰地分辨出声音方向，感觉也较为开阔。



单元部分的连接处可旋转



图中可看到振膜上的凹槽

K310主要参数	
标称阻抗	32Ω
话筒灵敏度	40dB
频响范围	20Hz～20kHz
声压级	100dB
线长	1.5m
额定功率	80mW
插头类型	3.5mm立体声

LGA 1156的王者
——英特尔酷睿i7 870处理器

■晶合实验室 壹分



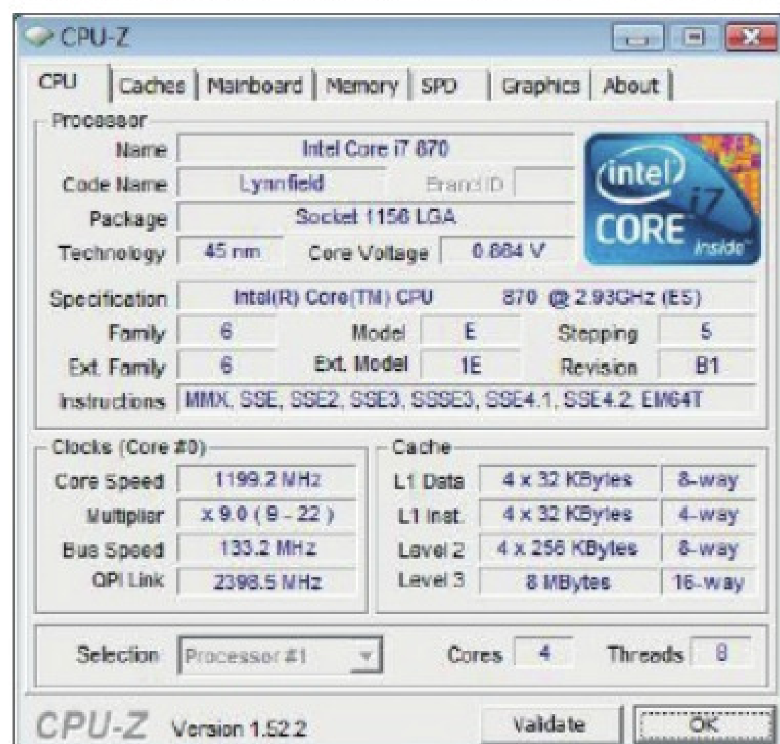


i7 870在在测试中表现出的性能令人满意，足以应对高端玩家或部分制图、视频处理专业用户的需求。我们推荐资金充裕的用户选择它，因为它的性价比高于i7 900系列处理器。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：未知

厂商：英特尔（Intel）
上市状态：即将上市
售价：待定
附件：样品不详
咨询电话：800-820-1110
推荐：追求性能的中高端玩家

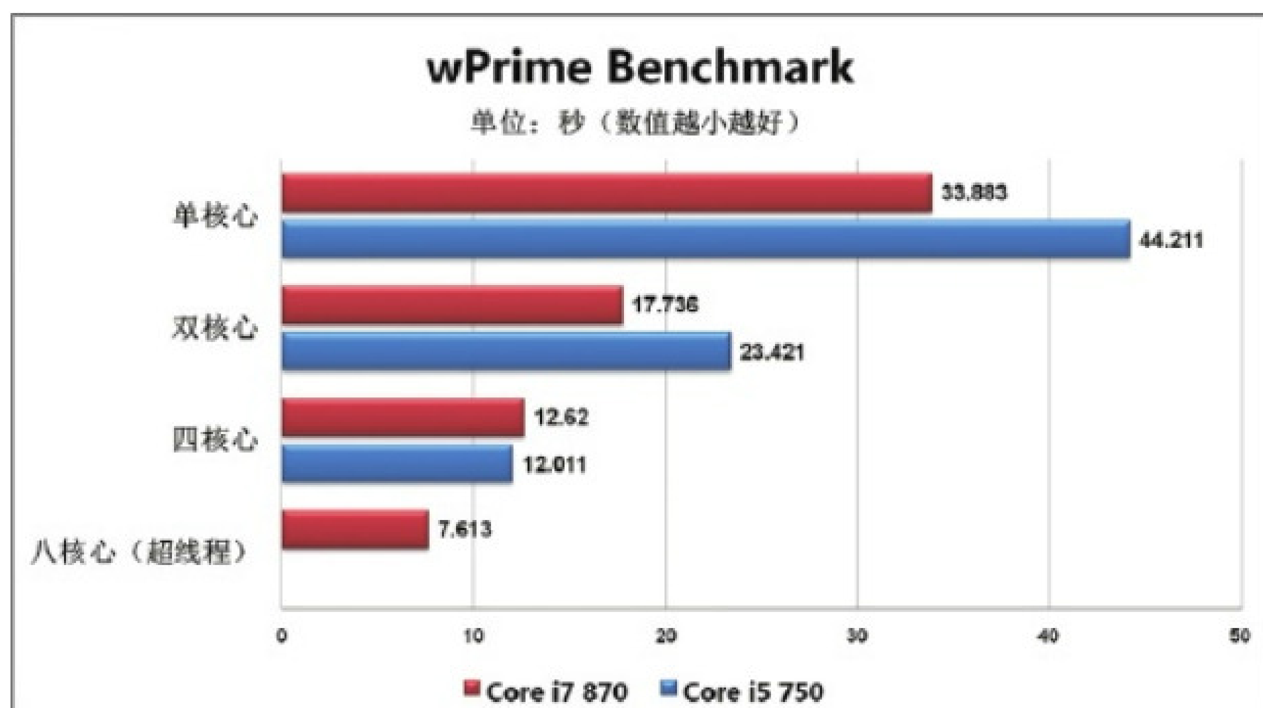
酷睿i7 870是目前英特尔LGA 1156接口四核心处理器的顶级型号，它基于Nehalem架构的Lynnfield核心，采用45nm工艺制造，内部集成约集成7亿7400万个晶体管。i7 870的主频为2.93GHz，外频为133MHz，倍频为22×，热设计功耗（TDP）为95W，支持MMX、SSE、SSE2、SSE3、SSSE3、SSE4.2、EM64T等技术。

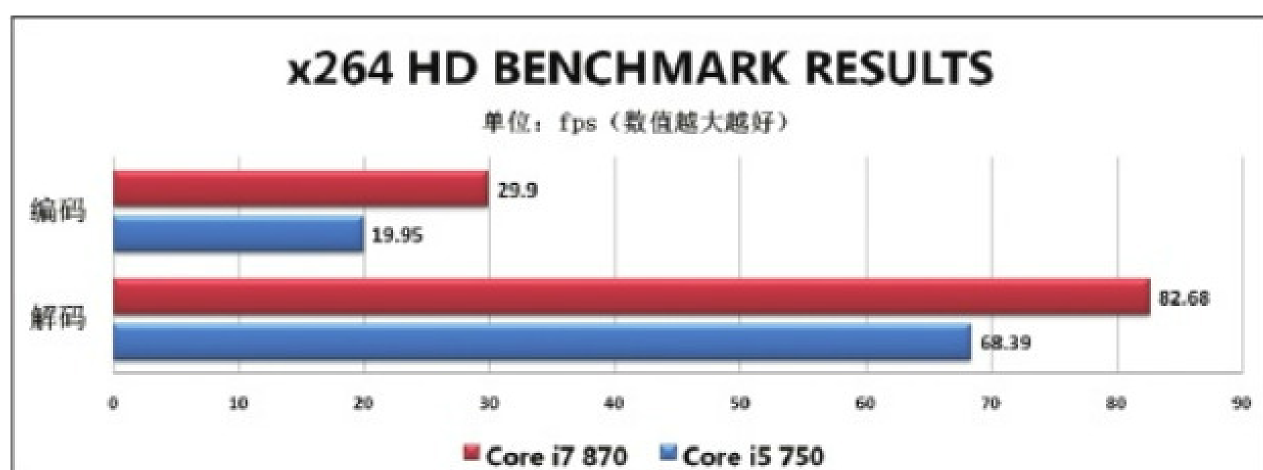


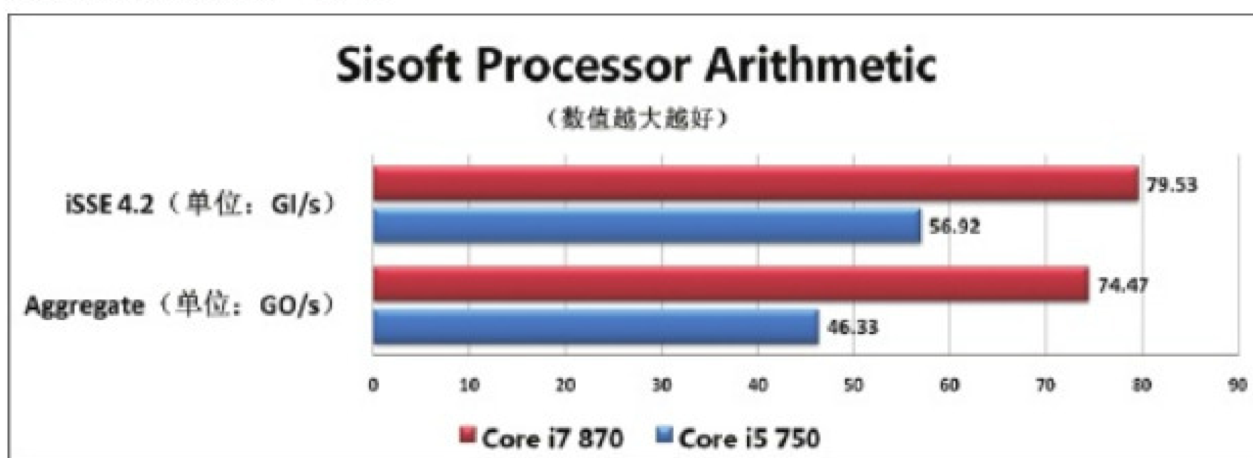
CPU-Z截图

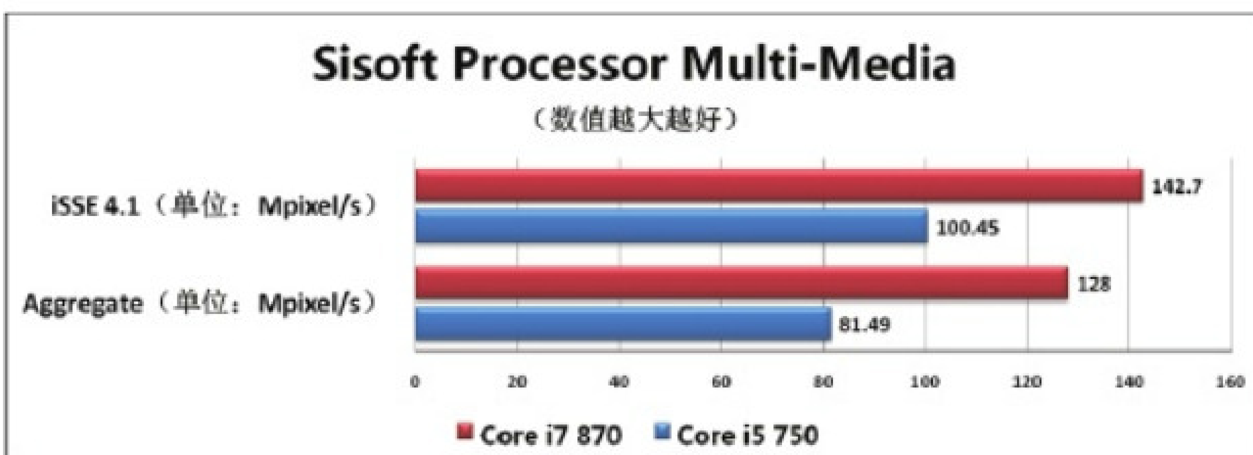
由于核心相同，因此在大部分技术规格上i7 870与i5系列处理器相同，拥有3MB三级缓存，内建内存控制器、PCI-E控制器和QPI总线（QuickPath Interconnect，快速通道互联）。i7的内存控制器支持双通道DDR3内存，内存工作频率为1333MHz。另外i7处理器也同样支持SSE4.2指令集、Turbo Mode（内核加速模式），通过Turbo Mode技术，i7 870处理器的主频可跃升至3.46GHz。限于篇幅，i5处理器和i7 870处理器的详细技术规格请参见本刊上期“硬件评析”栏目的相关内容。

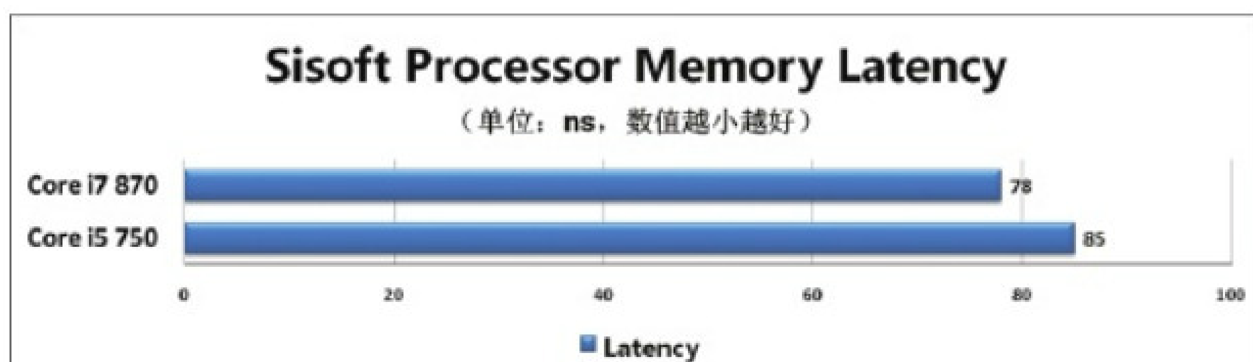
与i5级别的处理器不同，i7 870以及后续将面市的i7 800系列处理器都支持与i7 900系列相同的超线程技术（Hyper Threading），又名同步多线程技术（Simultaneous Multi-Threading，简称SMT）。超线程技术利用特殊的硬件指令，把单个逻辑内核模拟成两个核心，使处理器空闲时间被有效利用，提高处理器运行效率。在原生四核心的i7 870中，支持





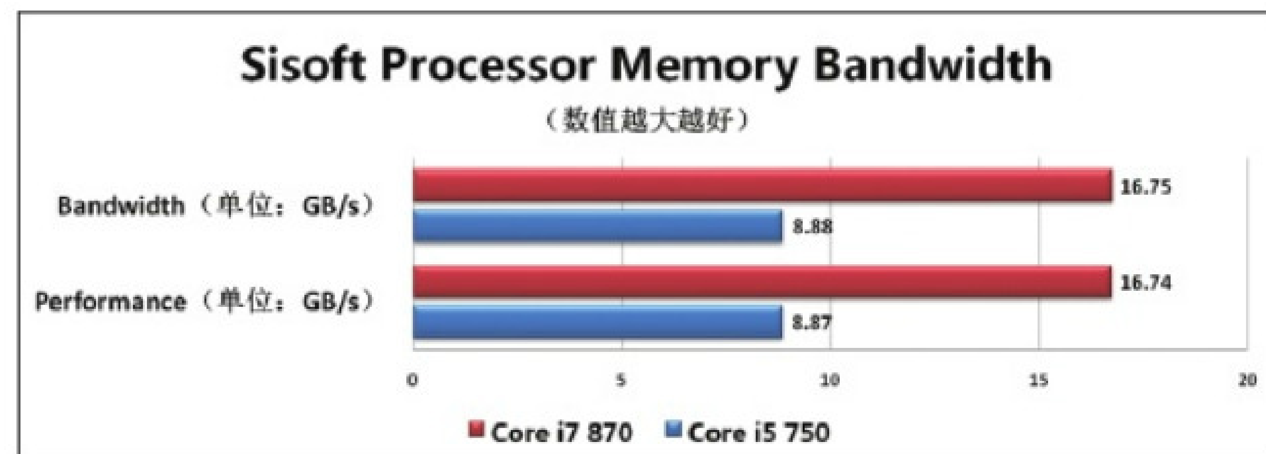


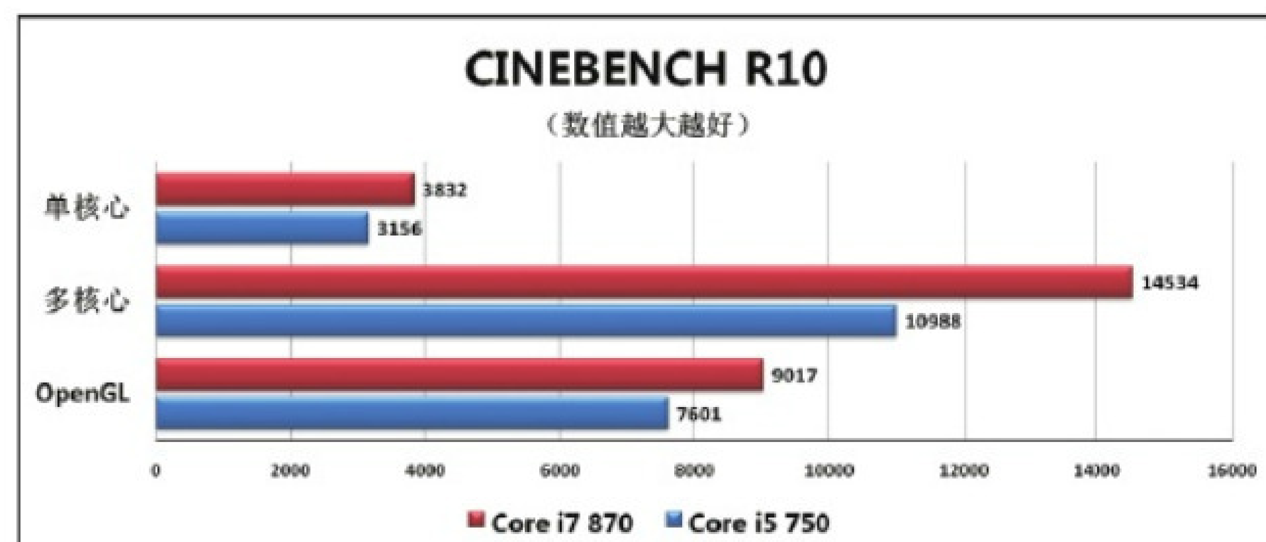




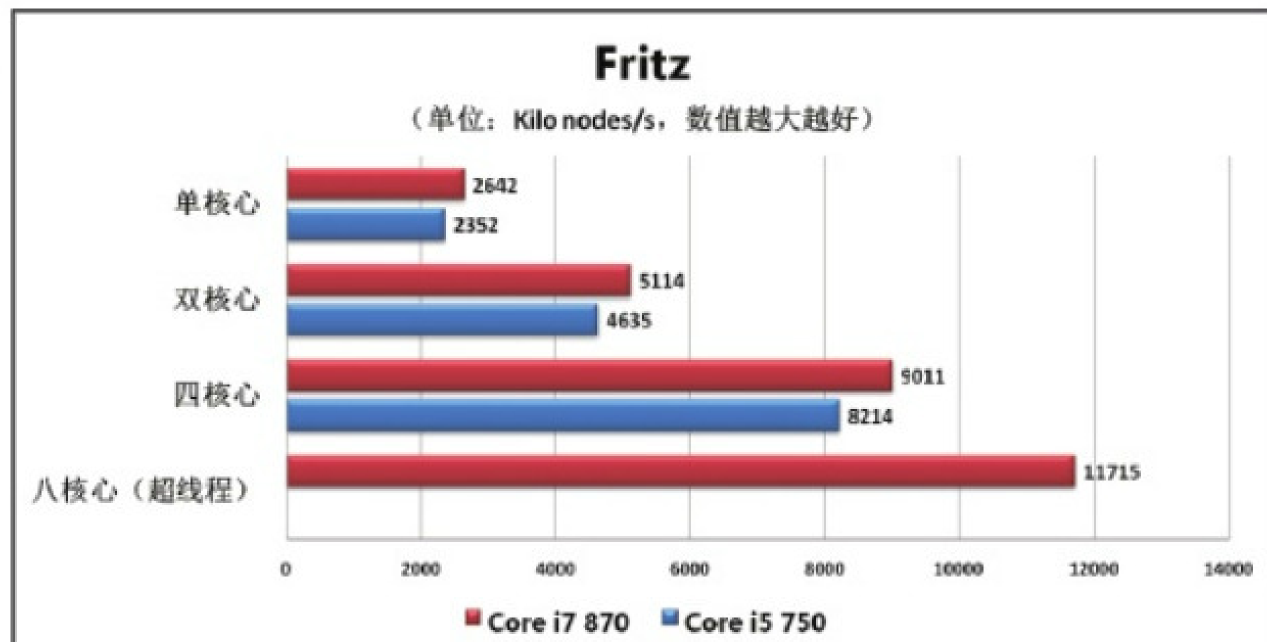
多线程计算的软件和游戏会将处理器识别为八个核心。

为了便于大家对比i7 870与i5 750（二者均为各自系列目前的顶级型号），我们采用与上期评测相同测试项目和测试平台配置，主板为技嘉P55-UD3R，内存为KINGMAX DDR3 1600MHz 2GB×2，硬盘为希捷7200.11 500GB，并使用英特尔随处理器一同送测的散热器。





从测试成绩来看，i7 870的整体性能明显超过i5 750，除了主频较高带来的优势之外，更多地是得益于超线程技术的帮助。这一点在wPrime、Fritz和x264 HD BENCHMARK等支持多线程运算的测试项目中表现得最为直观，32M位π值计算在8线程模式下仅耗时7.613秒，远远超过了4线程时的成绩。而Fritz测试成绩也是如此，8线程模式比4线程提高不少，但增幅比例并不如wPrime那么大，这也说明超线程毕竟不是真正的8核心。值得特别指出的是i7 870处理能够以29.9fps的速度进行720P高清视频的编码工作，成绩非常出色。另外，在大部分测试项目的成绩甚至超过了原本更高阶的i7 920等处理器，只是在内存带宽上略逊一筹。





超薄LED
——AOC V22+液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

现代人的生活节奏越来越快，而在房价高企，交通拥挤的繁忙都市中，每个人拥有的空间却越来越小，也许正因为如此，“轻薄”概念在许多商品尤其是数码和电子产品中大行其道。从厚重的CRT显示器到已成为绝对主流的LCD，显示器变得越来越薄，我们半年前评测的一款三星液晶显示器已经薄至30mm以下。然而用户的需求总是无止境的，或者套用一句时髦的话，叫做“被无止境”，厂商们总能挖掘出“更好更薄”的产品。AOC这次送测的一款V22+ LED背光液晶显示器，便以18.5mm的机身厚度，将轻薄推进到新的高度。

“锋·尚”Verfino系列是液晶大厂AOC的宽屏液晶显示器产品线，主打轻薄造型、环保特性和时尚功能。前不久，AOC推出了“锋·尚”V22的升级版本“V22+”，采用白光LED面板技术，最薄处仅18.5mm，平均厚度不过20mm左右，并且将尺寸从V22的21.6英寸提升至22英寸宽屏，显示比例也由热卖的16：9回归到16：10。V22+的造型设计延续了V系列时尚前卫的风格，采用光滑的透明前框配以透明装饰条，送测样机为黑色边框+暗红色下框（厂商表示有魔幻绿及宝石蓝色可选）；显示器背面外壳为烤漆工艺，椭圆的钢化玻璃底座也采用透明镶边，时尚而不失稳重。

晶合实验室测试联盟



LED背光的引入使得AOC V22+在体积和功耗方面的表现更上一层楼，10多W的日常功耗甚至低于普通19英寸宽屏产品，轻薄身材、时尚造型和丰富的场景/色彩模式对于一般家庭用户来说有很强的吸引力。当然，作为新品，其价格比同尺寸普通CCFL背光的产品略高，适合预算充裕喜欢尝新的用户。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：AOC
上市状态：已上市
售价：1699元
附件：电源线及变压适配器、D-Sub及USB线、说明书、保修卡、音频线等
推荐：注重时尚的家庭及办公用户
咨询电话：010-64326699-8990


机身非常薄

显示器的外形非常简洁，除了顶部的130万像素摄像头外，就只有机身右下角的类似手机导航键设计的“金属蓝光导航控制键”，其中间的圆形按键兼具电源开关和确认键双重功能，开机状态下长按可关闭电源，短按则调出菜单和确认选择，而四周金属圆环则用于控制方向和调整参数。这种设计在AOC的“魔界”系列LCD上也有采用，可以算是AOC液晶产品的一大特色。

AOC V22+采用22英寸16：10液晶屏（TN面板，支持4：3切换），最高分辨率1680×1050，拥有2ms灰阶响应时间和250cd/m²的亮度，并支持高达1 000 000：1的动态对比度（DCR）。这款显示器提供了完整的D-SUB模拟和HDMI输入接口，并内置音箱（3.5mm音频输入）和摄像头。V22+的菜单中提供了丰富的场景和色彩模式供用户选择，场景模式包括标准、网络、节能、游戏、运动、电影，而色彩模式则有全色增强（加强饱和度，部分场景画面有过于浓郁的油画感）、自然肤色（红色增强）、绿茵场景（绿色增强）、蔚蓝场景（蓝色增强）和自动检测（实际效果偏蓝），这些模式基本覆盖用户日常使用的各个方面，且实际效果不错，非常适合普通家庭用户。

我们将AOC V22+的色温设为sRGB，场景为标准，关闭色彩模式和DCR，用DisplayMate软件将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试。V22+的亮度表现很均匀，黑色背景几乎看不到轻微漏光；水平可视角度尚可，而上下角度稍大时偏色较为明显。它在DisplayMate和DisplayX的256级灰阶测试中能看到第6～7级灰块，高亮部位的灰阶细微变化表现得很清楚，色彩过渡也很平滑，而暗部的灰阶分辨能力较弱，暗处色彩过渡有分层现象；开启DCR后屏幕亮度对比度均有明显提升，暗部细节更加突出，但色阶分层更为明显，且此时屏幕显得有点刺眼，若长时间近距离观看最好调低亮度。色彩方面，其三原色表现准确，只是标准色彩模式下整体表现略微有点发白的感觉，适当开启色彩增强模式会更为“养眼”。2ms的灰阶响应速度使其在显示视频和游戏中的高速画面时，拖影得到了良好控制。

AOC V22+显示器主要规格	
面板	22英寸（16：10）
亮度	250cd/m²
对比度	1 000 000：1（动态）
分辨率	1680×1050
响应时间	2ms
可视角度	160°/160°（水平/垂直，CR≥10）
接口	D-SUB、HDMI、3.5mm音频、USB（用于摄像头）

新无声时代——TT Silent1156散热器

■晶合实验室 电子土豆



Silent是知名散热厂商Thermaltake推出的系列静音散热器，之前的Silent 775D和Silent 939 K8都口碑不错，其特点是采用含热管的大型散热片和大尺寸低转速风扇，能有效降低噪声。随着Intel发布LGA 1156接口的i5和i7处理器，TT也与时俱进推出两款LGA 1156的散热器——SpinQ VT和Silent 1156，这次送测的是Silent 1156。

与之前的Silent系列产品相比，Silent 1156最大变化是将传统的正吹式风扇改成像其MiniTower系列那样的塔式侧吹风设计，能更好地与ATX机箱内的风道融为一体，快速将CPU热量带出机箱。它的体积为110mm×72mm×140mm，由于采用了39片薄而密的铝质鳍片，重量控制在382克，减少对主板的承重负荷。散热片中采用两根直径8mm的U型全铜热导管，直通底部的铜制底座，配合92mm的PWM可调速风扇（4针），转速可根据CPU工作状况在800～1700r/m之间自动调节，厂商资料称其最低噪音仅为22db。我们使用i7 870处理器和技嘉P55-UD3R主板，在约10℃室温的开放系统中测试，CPU满负荷状态下，Intel原厂风扇转速在2000r/m左右，CPU温度在74℃左右；而Silent 1156的转速维持在1800r/m左右，温度稳定在约62℃，可见其散热效率颇高。





Silent 1156的静音效果很出色，即使在最高转速下其噪声也非常小，基本淹没在电源、显卡等其他设备的噪声中；其散热能力也足以应付目前顶级的i7处理器，甚至还留有一定超频空间，值得LGA 1156平台用户考虑。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：耀越宏展科技（Thermaltake）
上市状态：已上市
售价：198元
附件：说明书、扣具、硅脂枪、安装螺丝
推荐：对系统静音要求高的LGA 1156平台用户
咨询电话：010-82883159



反盗版的游戏
——互联网视频网站风波回顾

■本刊记者 冰河

中国互联网行业永远不缺乏热点，也永远不缺乏恩怨。无论是软件、硬件、游戏、网站……总有人风光无限，也总有人咬牙切齿。昨天的朋友兄弟，也许今天就变成了创业的冤家对头。今天还联手合作亲密无间，明天也许就翻脸无情相互抨击。没有永远的朋友和敌人，只有永远的利益，丘吉尔的这句名言几乎成了中国互联网行业每个从业者耳熟能详的真理。

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的《第24次中国互联网络发展状况统计报告》，中国互联网用户的数量达到了3.38亿，稳居世界第一。这个数字看上去非常惊人，但是最实际的意义就是“中国拥有世界上最大的互联网应用市场”，这对一年多以来一直处于金融危机背景下的中国互联网企业来说，无疑是最大的利好消息。对于他们来说，所要做的就是尽力开发新的业务，争夺这个巨大的市场。于是在生存和发展的压力下，这一年来我们看到了比以往更多的争执和恩怨，而且这些恩怨更多的发生于新兴业务的领域中。没办法，如门户网站，电子商务平台等这些发展历史比较长的领域都已经存在实力非常强大的企业，广告行销、用户积累等方面都有了既定的势力划分，只有如SNS、视频共享网站等近年刚刚从美国同行那里学习而来的新兴业务领域才有比较大的空间，因此“有条件要上，没有条件创造条件也要上”的大跃进式竞争投入再一次兴起，随之而来的是新一波争夺和对战。对于熟悉中国互联网行业历史的人来说，都已经达到见怪不怪的程度了。例如SNS社区领域的“开心”域名之争，并没有引起网民多大的反馈，连从业者也不甚关心此事的结果。因为根据历史经验，这不过是早年“中文域名”之争的类似翻版而已，企业试图争夺这一领域的话语权和优势地位，但争执并不能决定结果，该做大的还是能做大，该做倒的还是做倒。如今已经找不到当年曾经要“打造中文域名天下”的3721，而中文域名也只停留在非常狭窄的应用范围内。因此面对争端，中国互联网用户已经学会了熟视无睹，让“吵架的归吵架，干活的归干活”，只需要从其中寻找到应属于自己的乐趣。



搜狐VS迅雷，在同一个酒店现场交锋，广告牌都充满了杀气

因此，近几日骤然爆发的中国互联网视频共享网站的“反盗版”风波，在见惯了风浪的网民眼中，不过又是一次互联网好戏的开场。2009年10月28日，包括搜狐网、激动网、优朋普乐等几大视频共享网站服务提供商组成的“反盗版联盟”在深圳召开发布会，宣布启动

反盗版联盟第二轮联合行动：发起对迅雷网站长期盗版权利人作品行为进行法律诉讼。而事件的另一方迅雷网络则在同一酒店的相邻房间召开发布会，迅雷CEO邹胜龙、COO罗为民怒斥反盗版联盟实际上是“虚假联盟”，并总结了“十大罪状”予以驳斥。而在场外，迅雷员工因为与“反盗版联盟”员工的争执还与酒店保安发生了肢体冲突，致使警方出动。总之除了直接对打，这一次双方几乎都用上了所有能用的手段，堪称精彩。而一众互联网民则在台下等着看口水纷飞，看脸色变幻，看这场戏如何收场。不过作为中国互联网行业目前最为兴盛，也是娱乐色彩最浓的一个领域，尽管我们都知道这番争吵不过是充满戏剧色彩的一个过场而已，真正的争夺还在后面，但这并不妨碍我们透过眼前这场争端，来看一看视频共享网站在中国互联网领域中的生死前途。那些“反盗版”“为了正义”“保护整个行业”的口号背后，到底有些什么暂时无法辨析的真相。



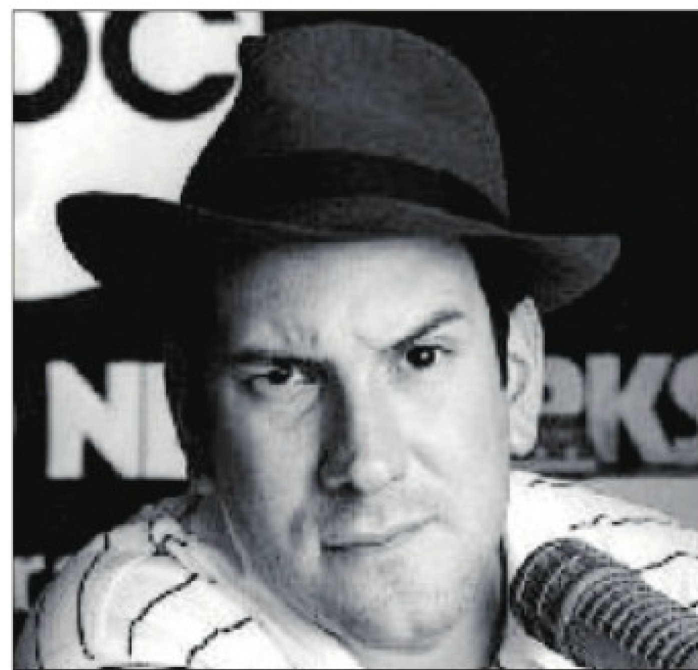
搜狐牵头成立中国网络视频“反盗版联盟”，要向网络视频盗版现象开战

一、牌照风波


“张钰事件”一夜之间成就了优酷网，但很快这件事情就消失在人们的记忆中

视频共享网站是中国互联网创业者向美国同行再次取经而来的产物。自从YouTube.com在美国红火起来并最终被Google以16.5亿美元的金额收购之后，中国互联网创业者就又看到了一条冒着金光的创业大道。几乎在半年之内，土豆、六间房、优酷、酷6网等中国模仿者就依次出现在网民的视野，并凭借各自具有特色的服务赢得用户的入驻。不过早期视频共享网站的内容还是相当混乱的，在盗版内容、低俗内容等容易“触雷”的方面控制相当宽松。例如让优酷网一夜崛起的“张钰揭露影视圈潜规则”事件，其内容尺度之大胆，表现之直接是如今的视频共享网站无法再现的。有人因此而痛斥视频网站“为了赚流量毫无原则底线”，遗憾的是优酷网的确从此在这个领域站稳了脚跟，就如同当年凭借克林顿和莱温斯基“拉链门”事件而崛起的“德拉吉报道”网站。其后连续有多家网站试图炒作低俗敏感内容来获得流量的骤然提升来复制优酷网的一夜成名，但鲜有再次成功者。“靠下三路不能成气候，真正要抓住用户还是需要稳定深入的服务开发”，优酷网总裁古永锵在“张钰事件”后的自白也印证了这个道理。但作为新兴的互联网服务项目，视频共享网络服务面对的不仅仅是业务方面的探索开发，还有更多的危机和考验在前面等待着它们。

新兴领域的初期混乱是无法避免的，而且这些混乱不会因为某些尝试的成功或者失败而终结，只会因为规则的明确和完善而得到改变。很快，政府主管部门就对互联网视频共享网站的乱象进行了规范。2007年12月29日，国家广电总局和原信息产业部联合颁布了《互联网视听节目服务管理规定》（以下简称《规定》），宣布自2008年1月31日起对从事互联网视听节目服务的公司进行资质审核，资质审核中的约束条件，除了要求视频内容健康向上外，还要求视频网站要依照《规定》取得广电总局颁发的《信息网络传播视听节目许可证》，就是俗称的“牌照”。《规定》颁布后，众多视频网站开始着手申请牌照，与此同时，国家广电总局依据《规定》对视频网站行业展开调查。3月20日，国家广电总局公布《互联网视听节目服务抽查情况公告（第1号）》（以下简称“1号公告”），对57家视频网站进行了处罚，同时公布了5家没有互联网信息服务资质的视频网站，被列上“黑名单”的企业则达62家。“1号公告”共发布了4个榜单：一是经营内容符合规定的企业，主要包括央视国际、新华网、人民网、中国广播网、国际在线、中国网、中青网、中国经济网等；二是内容违反《规定》，被责令停止视听服务的名单，其中包括猫扑视频、迅雷中国、BT大全等25家网站；三是内容违反《规定》，被给予警告处分的网站名单，其中包括土豆网、迅雷电影等32家网站；四是没有从事互联网信息服务资质、擅自开办互联网视听节目服务的网站名单，其中包括中国影视库、春秋文化社区等5家网站。对于播出内容严重违规的网站，给予


德拉吉本人，一副桀骜不驯的模样



《德拉吉报道》让美国总统克林顿险些下台。也让这个个人博客成为当时流量一度超越纽约时报的网站，还有什么比敢拿“性”爆料更吸引人呢？



张朝阳牵头启动了“中国网络视频反盗版联盟”，但谁也没想到他会先拿谁开刀

责令停止擅自开办互联网视听节目服务的处罚；对多次传播违规的视听节目，但违规情节较轻微的网站，予以警告处罚；对没有从事互联网信息服务资质，擅自开办互联网视听节目服务的网站，转电信管理部门处理。

主管部门的整顿行动让诸多依靠低俗内容打擦边球的网站或者频道被淘汰出局，整个行业内容一时间变得清净了许多。但《规定》中列出的一个条件让所有民营视频共享网站陷入了恐慌中，就是关于许可证的获得资质，在《规定》出台之初被解读为只有国资或者国资控股的网站才有可能获得牌照，民营视频共享网站将不在其中。如果这一消息属实，那么所有的民营视频网站将在倒在政策门槛前。而民营视频网站经过多年的挣扎发展，不但用户群体已经趋向稳定，而且盈利前景也正在出现曙光。如果此时因为政策的缘故而被迫关门，那么对于中国互联网行业的打击将非常深重，视频共享网站的中国梦将遭遇信心危机。

幸好不久后，广电总局明确解释，目前正在运营的大部分合法视频网站都不受“国资”条件的限制，只要重新登记即可继续经营，只是视频类网站的门槛将被大幅度提高，从1月31日起，新进入者必须符合《互联网视听节目服务管理规定》条件才可提供服务，即便如此，在4月初广电总局发放的第一批23张许可证中，居于行业主流地位的民营视频共享网站却无一上榜。经过大半年的公关和整改，大部分民营视频共享网站才拿到了宝贵的运营资格许可证，整个行业渡过了第一次危机。

但是“牌照”引起的危机仅仅是这个行业需要面临的第一次考验。另一个考验从这个服务内容诞生之初就没有消失过，就是如何建立行之有效的商业盈利模式。行业兴起之初，中国互联网领域大大小小的视频网站有300余家，在成立初期基本上都得到了风险投资，但因为没有找到有效的商业盈利模式，最后的结果是资金用完了，企业也就随之倒闭。历经淘汰之后，如今仅剩下近30家视频网站，因此视频共享网站的面临的真正考验还是在于其商业模式的选择。这个结论是2008年末中国视频共享网站行业论坛上，众多从业者经过讨论之后得到的共识。虽然盈利问题是老生常谈，但新生的视频共享网站却并没有找到任何新的道路，互联网广告和各种增值服务依旧是主要的盈利手段，这两个盈利手段也是中国互联网行业各个领域通行的谋生办法。面临着所有领域的竞争，视频共享网站在这两个模式的竞争中并不具备优势，压力之下他们不得不寻找新的运营模式。尽管所有人都寄希望于即将到来的3G时代，通过移动平台的应用取得竞争优势，但迟迟无法落实的3G应用使得所有人不得不先想办法渡过眼前的难关。

“在既有的难题中，带宽成本、政府管制、版权纠纷、广告收入是最主要的方面。”优酷网总裁古永锵曾经在论坛上对记者如此分析，“带宽成本可以随着应用的普及和规模的增长解决，政府管制在行业规则得到明确之后也不成为最主要的难题，因此决定内容数量和质量的版权问题，以及建立在内容上的广告收入就是下一个阶段迫在眉睫的问题。所有的竞争也将因此而起。”

古永锵的判断无疑是准确的，如今的乱象基本上以两个问题为争端核心，只是古永锵没有预料到，他所提到的“竞争”会以更加激烈和戏剧化的形式表现出来，他创立的优酷网也很快就成为了其中的主角。而他所面临的对手，竟是他曾经的同事和朋友，搜狐网的总裁张朝阳。



二、盗版之争

2009年9月15日，北京中国大饭店一层，搜狐联合激动网和优朋普乐、华夏视联等4家国内新媒体版权拥有和发行方代表共同发起，联合全国110家互联网视频版权各权利方共同创建的“中国网络视频反盗版联盟”在北京成立。搜狐CEO张朝阳宣称，即日起将对优酷网涉嫌盗版侵权的503部国内影视剧提起诉讼，索赔一亿元人民币。而与中国大饭店仅一街之隔的柏悦酒店61层，优酷网高层由CEO古永锵领衔，CFO刘德乐、运营副总裁魏明、市场副总裁陈英悉数出席，连续召开两场媒体沟通会，对搜狐方面提出的指控一一进行批驳，不仅称搜狐开错了罚单，更指其有借机炒作，助其视频业务上位之嫌。“我太清楚Charles（张朝阳的英文名）的手法了，他不是这么做的第一人，也不是做得最好的人，因此注定不会有什么好结果。”作为如今的对手，优酷网CEO古永锵在发布会上如此笑谈张朝阳。11年前，正在富国做风险投资的古永锵遇见正在给搜狐融资的张朝阳。一番交谈之下，是古永锵离开风险投资去了搜狐出任副总裁，帮助张朝阳为刚刚成立不久的搜狐寻找出路。他们一起经历了“流血上市纳斯达克”的波澜，也见证了搜狐渡过难关的幸福时光。直到2004年古永锵辞职创业，他与张朝阳依旧经常联系，探讨中国互联网各个领域的运营之道。但是这一次关于“盗版正版”的争端，让两个曾经的战友站在了不同的战壕里。



曾经与张朝阳在搜狐共患难的古永锵，成了“反盗版联盟”成立后开火的第一个目标

在启动仪式上，反盗版联盟发起方宣布，已对优酷、土豆、迅雷等

主要视频盗版网站1000余部被盗版侵权的国内影视剧取证保全，即日起将对优酷网盗版侵权的503部国内影视剧提请诉讼，其中包括《喜洋洋和灰太狼》《麦兜三部曲》《王贵与安娜》《夜店》《文雀》《机动部队》等国内影视剧。联盟方律师表示，起诉将在未来一年内陆续进行，以版权市场售卖价格为依据，总计将向优酷索赔5000万到1亿元人民币，并保留追究相关责任人刑事责任的权利，张朝阳还在启动仪式上揭露了中国视频网站四类“潜规则”：

1.雇佣大量“上传手”冒充网民上传，利用“个人行为与网站无关”的“避风港原则”规避版权方的追究。

2.购买部分正版放在首页作为伪装。

3.使用封闭海外IP的办法规避欧美版权机构的维权。

4.以正版需要有过程，必须慢慢发展和培养为托词，支付很少费用。

同时，现场公布的起诉书显示，两大可乐巨头——百事可乐和可口可乐公司旗下的品牌，都因在优酷的盗版侵权影视剧页面投放广告，而成为盗版“帮凶”将被迫遭遇联盟的连带起诉。在当前针对盗版视频网站的维权诉讼中，由于盗版被用于商业用途，版权方将广告主列为被告逐渐成为趋势。此次反盗版联盟追究百事可乐和可口可乐“美汁源”连带责任，不仅将使其品牌受损，更将让两大可乐公司成为中国视频网站盗版侵权案的又一焦点，也进一步让互联网广告主对于视频网站的广告投放持谨慎态度。

“这一次，我和古永锵之间没有恩怨，只有是非。”发布会上张朝阳如此解说这次对于老同事和朋友的发难。为了整个行业的规范，他不得不出手，这是他的解释。

而站在长安街对面的优酷网CEO古永锵则对张朝阳主导的“反盗版联盟”发起的种种指控全盘否认，古永锵表示：“早在2008年，优酷即获发广电双证，并一直与政府管理机构保持密切沟通。2009年初，优酷在整治互联网低俗之风专项行动中，也获得了上级政府部门的认可和好评。如果我们有那么多的不规范内容和做法，早就被主管部门给停止服务资格了。我们的流量那么大，还经历了多次治理整顿都安然无事，也说明我们的行为和内容都是健康规范的。现在一夜之间忽然成了提供盗版服



如果说迅雷不重视版权问题，还真有些冤枉它


网易科技 tech.163.com

网易 > 科技频道 > 互联网 > 正文

华谊兄弟起诉新浪搜狐侵权

2009-01-08 03:16:25 来源：北京商报(北京) 网友评论 0 条 进入论坛

华谊兄弟以侵权盗播《非诚勿扰》、《集结号》等片的名义，起诉优酷、土豆、悠视网等视频网站，而新浪、搜狐两大门户网站也赫然在被告之列。

商报讯（记者罗南）多米诺骨牌的效应开始在互联网视频维权领域扩散。昨日，中国最大的民营电影制片企业华谊兄弟以侵权盗播《非诚勿扰》、《集结号》等片的名义，起诉优酷、土豆、悠视网等视频网站，而新浪网、搜狐网两大门户网站也赫然在被告之列。

作为中国最大的互联网视频分享网站优酷网表示对此事并不知晓，内部人士大为惊讶，其表示“华谊兄弟是我们的合作方”。而其他各家互联网公司均对此事低调回应，或不予回应。

一位不愿透露姓名的业内人士对记者透露，电影制片公司作为第一版权拥有人，一般来说不会自己出面直接对互联网视频网站侵权行为进行法律诉讼。这是因为，其一，通过法律维权的形式成本高昂，并不值得。其二，电影制作方还需互联网帮助宣传影片。此次华谊通过法律程序对互联网视频网站起诉本身就说明侵权现象已经让版权方忍无可忍。

近来，对互联网视频分享网站侵权的诉讼越来越多，之前刚刚有80家版权方组成的“反盗版联盟”针对土豆等视频网站提起诉讼。

知识产权律师姚克枫对记者表示：“目前对互联网视频分享网站侵权的起诉潮，主要是因为版权方胜诉的判例越来越多。只要基本事实清楚，法院一般都会支持版权的诉讼要求，这鼓舞了更多的版权方发起对互联网视频的诉讼。”

【已有0位网友发表了看法，点击查看。】

2009年1月，华谊兄弟起诉新浪搜狐侵权，原来大家都遭遇过这种尴尬

务的大坏蛋，这也太戏剧性了一点，简直可以拍一个电影叫《疯狂的视频》。”

古永锵同时表示，优酷历时两年多的媒体合作战略“合计划”，目前已拥有超过50 000部集60 000小时的影视剧版权内容，占据超过80%的市场版权流通份额，形成了绝对数量上业界最强的版权购买与版权合作规模。“视频行业应该以更加开放、合作的态度，来促进中国版权建设和视频正规化。在这个问题上所有的合法从业者意愿都是一致的，没有正版和盗版的阵营区分。解决盗版的办法不是通过这种无谓的指控，而是要依靠相互之间的合作。”

但是张朝阳显然不认为这种指控是无谓的，一个月之后“反盗版联盟”发起了第二轮“联合行动”，就是前面提到的对迅雷科技提出的法律诉讼。反盗版联盟一共取证盗版侵权影片369部，首批送交案件诉讼100部，截止10月27日，已经正式在南山法院立案。与古永锵的反应类似，迅雷科技总裁邹胜龙也作出了直接反击，同样在“反盗版联盟”的发布会现场对面召开发布会，发布了名为《十问搜狐、优朋普乐“虚假联盟”》的白皮书直接进行驳斥。“是否有盗版行为应该由法院来判定，而不是任意一个企业。除了法律机构之外没有任何人或者机构有权力确认罪名，因此搜狐的这些指控非常可笑，纠集了一群人就可以代表正义代表法律了么？那法院的存在意义在哪里？”这一质疑与一个月前优酷网CFO刘德乐的说法类似，显然谁在“盗版”并不是一个企业或者一个组织可以轻易宣布确认的事实。愤怒不能代替法律，口号也同样不能代表正义，此外“十问”中还针对“反盗版联盟”中内部的问题进行了质疑，如双重标准，联盟成员相互起诉等，力图证明“反盗版联盟”并不是如其自身宣布的那样清白。就在“反盗版联盟”频频出击的同时，联盟成员中的优朋普乐和大连网通被法院一审判决因盗播影视节目，被判罚款1 214 638元，罚金金额成为网络视频维权第一案。而原告方的网尚文化与被告方同为“反盗版联盟”成员，这也在一定程度上印证了迅雷“十问”中的质疑。

简而言之，如今围绕“盗版”问题的争执，已经变成了“你坏！”“你比我更坏！”的儿童式争吵，这使得整个事件的走向越来越像一场闹剧。


迅雷的版权问题说明会，就在“反盗版联盟”发布会的对门召开

如果说“盗版”是所有纷争的核心，那么如果是不是盗版被消灭了，所有纷争就被消除了呢？对于本刊记者的这个问题，优酷网的一位资深从业者并没有简单的说“是”或者“不是”，而是先给本刊记者普及了一下这个行业如今的运营模式和结构。

“中国网络视频行业发展到现在，已经形成了一个三元模式的产业链，分别是内容出品方、版权分销商和内容发行商，这种结构不是从开始就形成的。行业发展初期竞争形势比较混乱，很多不健康的内容充斥其中，最主要的目的就是吸引流量，然后依靠巨大的流量来寻找广告投放，最终获得盈利，说到底这和色情网站的模式没有什么不同。不过这种模式在中国肯定是行不通的，经历几次整顿就基本趋向消亡了。活下来的企业，包括后来进入的企业都不得不寻找新的盈利办法。既然以个人名义提供的不健康内容消失了，那么就必须要有新的有吸引力的健康内容来填补这些空白，在中国影视剧内容就是最好的选择。走不告而取的盗版模式肯定也有，但是风险不亚于那些不健康内容。因为中国的影视剧制作商和发行商都很重视自己的利益保护，一旦发现遭遇盗版就会立刻提起诉讼，这些年大家也看到了不少实例，可以说业内主要的视频网站都曾经被涉及。对于已经成规模想长久运营的企业来说，这肯定不是可行的办法，因此与影视制作商和发行商达成合作，向影视网络发行的方向拓展，是所有从业者都肯定的有效模式，于是前面提到的三元模式产业链就渐渐成型了，曾经的‘视频共享网站’如今都变成了‘视频网站’，个人共享服务已经不再是主要的盈利业务方向。但是接下来新的问题就出现了，影视剧网络发行的技术门槛并不高，有一定规模的流量，服务器保持稳定，几乎所有的网站都可以从事这个业务，而中国的影视剧制作发行商就那么多，特别是有实力制作热门影视剧的企业更少，看看华谊兄弟在创业板上遭遇的疯狂追捧就可见一斑，僧多粥少啊。一夜之间正版影视剧的播放授权费用就从近乎免费增长到了几万元、十几万元一集，资金门槛是最有效的竞争壁垒。即使这样，不差钱或者暂时不差钱的视频网站还是不少，价格就继续上涨，直到撑不住的网站被淘汰。可是谁也不甘心就这么被淘汰，特别是一些后进入视频领域的企业，所以盘外招就要出现了。现在的‘反盗版’就是一个办法，利用这样的做法打击对手的声誉，影响对手的点击流量，压制对手的广告招商……所以有那么多网站投奔‘反盗版联盟’，可是事实上这些中小网站因为实力的限制，却是在盗版问题上最容易出问题的。事实也证明了这一点。因此问题就很清楚了，纷争的核心并不是大家争吵的盗版，而是相互间竞争的一个办法。即使大家真的都遵纪守法不用盗版了，也会‘没有盗版创造出盗版’的问题来打击对手。所以与其争执于谁在盗版，不如把目光聚焦到如今视频网站的运营和竞争。不规范的行业竞争，才是真正的问题所在。”



面对“反盗版联盟”的指责，迅雷科技CEO邹胜龙在同一酒店召开发布会进行驳斥

三、谁是赢家



新版《三国演义》的网络播放报价是每集15万，不知道谁能承受这个价格

正如前面得到的回答所指出的问题，抛开表面的口号和争执，如今的视频网站“大斗嘴”，不过是行业中竞争规则制定者地位的争夺。正如采访中所有从业者都承认的那样，这些年来视频网站的发展办法就是先抓紧时间盗版，赢得流量，赚来广告费，等到被别人告了再去和解。对于从开始就准备借助盗版起家的视频网站来说，他们的成本预算中都预留了给版权方的和解、赔偿费用。“企业花费数百万元购入的合法版权，被盗版后判罚赔偿也就区区几万元，而盗版商因为侵权影片点击率所带来的广告收入可能达到几百万元。所以口号也好，惩罚也好，都无法遏制住目前的盗版之风。这种借助反盗版展开的诉讼，更多的时候就变成了一种象征性行为和打击竞争对手的手段。”

目前国内视频网站之间，一边打官司一边谈和解的大量存在。根据本刊记者的调查，2009年1月5日激动网就曾经牵头，联合北京保利博纳、北京橙天娱乐、北京吉安永嘉、上影英皇、上海银润等80多家版权方宣布组建“反盗版联盟”，并旋即对土豆网发起了多达14场的密集诉讼。但是随后土豆网CEO王微在公开


"你坏！""你比我更坏！"某种程度上来说，如今的反盗版纷争就如同这样一场孩子间的争执，热烈，但没有技术含量……

场合表示，"诉讼只是大家谈判中采用的一种博弈方式，这在国外很常见，不是诉讼了就真的要分个你死我活出来。"最终，激动网与土豆网的官司之中，双方高层达成私下协议，激动网停止起诉，而土豆网向激动网购买正版视频，因此此次反盗版联盟的大动作也很容易就被外界解读为相同含义。

不过尽管对于反盗版这个问题上争执双方各执一词，但是双方有一个立场就是相同的，就是盗版是害人害己的做法，需要得到遏制与打击。而目前刚刚经历政策管制、资本压力等考验的视频网站，却来不及分辨这个问题的轻重缓急了。在"反盗版联盟"成员看来，只有彻底扼杀盗版才对行业有利，不净化肯定会迅速毁掉这个行业；而对立的观点则认为，在甄别盗版和正版的手段缺乏之前，盲目和轻易地用"反盗版"大棒四处出击，也未必能对整个行业起到足够的正面作用。最明显的一个负面作用就是整个行业的信誉沦丧，以及随之而来的版权费用水涨船高，这对于步履维艰的视频网站行业来说，也同样是一味虎狼之药。在此次"反盗版联盟"出击之前，优酷、土豆等就在开始呼吁版权方给他们一定的时间，不要"竭泽而渔"。但10月底，刚刚上映的电影《阿童木》在优酷和酷六网站上再次出现数量众多的盗版，内地发行方光线影业决定起诉优酷和酷六两家网站，并索赔4000万元，视频行业的版权困扰并没有平息。

不过根据搜狐方面给本刊记者的回答来判断，如今



"诉讼只是大家谈判中采用的一种博弈方式，并不一定真的要拼个你死我活"，土豆网CEO王微倒是说出了一句大实话

的大规模出击只是手段，而非目的。现阶段通过起诉的方式净化环境是初衷，但能达到怎样的结果并没有预期。掀起诉讼高峰的目的不是通过起诉获得多少判罚，而是要荡涤行业风气，唤起行业上下对正版作品的保护意识。无论出于什么原因，使用盗版内容都永远处于被动地位，因此行业中购买正版影视的企业越来越多，这个事实是所有人公认的。业内要意识到版权带来的伤害，对自身和行业的伤害，而非有人维权才不做盗版。如果不是彻底放弃盗版，未来还有很多困扰。而完全放弃盗版，就是长痛和短痛的问题。越早放弃，越可以将时间和资源投入到业务模式的开发和版权方的合作上去。

但正如迅雷科技回答本刊记者时所指出的那样，对于卷入纷争的视频网站双方来说，如今的正版作品授权价格日益增长，一年之内几乎增长了10倍。尤其是一些热播片的价格已经高到连一线网站都难以承受的地步，例如高希希导演的新版《三国演义》面对视频网站的求购就抛出了每集15万元的价格。成本被人为抬到如此的高度，对于专营视频业务，没有游戏、门户等业务补贴的视频网站来说，这种竞争压力难以承受。如果专业视频网站渐渐消亡，大家都走门户加视频的路，那么行业服务将失去特色和专业性，这对于中国互联网来说，并不是有益的发展方向。



优朋普乐总裁邵以丁（右）与激动网总裁吕文生（左）现场痛诉盗版对整个产业的危害，但是邵以丁没想到几天后在法院的一审判决中却被认定为盗版者，真是吊诡的现实

就在围绕"盗版问题"，视频网站各方展开一番激烈的口水战之际，中国互联网协会副理事长高卢麟在中国互联网大会上表示，很高兴看到视频行业如今如此重视版权问题，但双方的指责都有根据，说明盗版问题不是单纯的谁是谁非，谁多谁少，而是行业的顽疾。希望所有人在指责别人的同时，先审查一下自身，不要把版权问题当作打击竞争对手的手段，如果是出于这个目的反盗版，那么盗版永远也打不完。

反盗版联盟的出现对于整个行业是一个值得乐观的现象，这让人看到行业中还有人更看重正版，将推广使用正版作为自己的责任。但"反盗版联盟"内部频发的诉讼也说明，这个事件并不是一起简单的黑白对立，行业利益竞争的驱动也许是更主要的因素。有人高呼"反盗版"，并不意味着正版的春天就要来了，如果没有行之有效的甄别和惩戒手段，如今声势浩大的反盗版运动，注定会落得一个虎头蛇尾的结局。只是这个管理的职责，却不能由相关的这些企业自己来落实。

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

网游虚拟交易的新大陆

——网游虚拟物品交易的发展与前景

■贵州 冰河洗剑

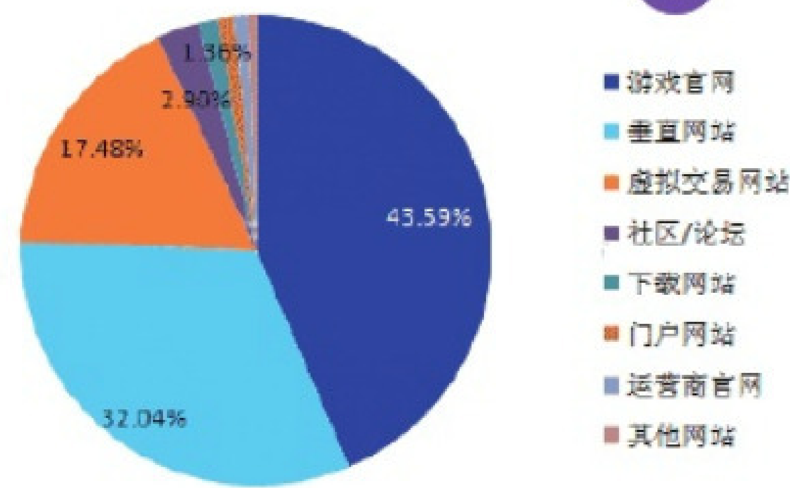
自从网游诞生之日起，游戏虚拟物品交易也随之出现。网游虚拟物品交易在中国网游市场这块诱人的大蛋糕中，占据了最重要的一部分，吸引了无数开拓者、冒险者，也同样吸引了无数的投机者。网游虚拟物品交易市场也正处于一片混乱之际，网游交易是蛋糕，又或是毒药？究竟站在何处眺望，才能看到网游交易市场前景的那片新大陆呢？

一、200亿元，很大一块蛋糕的诱惑

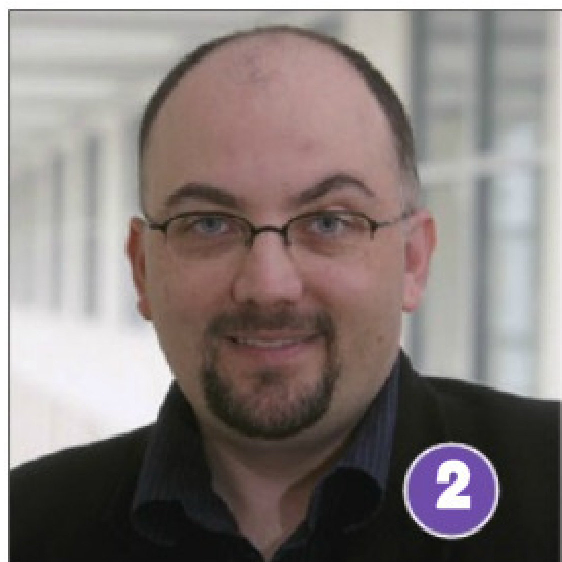
2001年，韩国网游《传奇》叩开了中国市场的大门，也开始让中国互联网逐渐认识到网游市场所蕴藏的巨大经济价值。

仅在2002年，中国大陆网络游戏的市场经济规模已达到10.3亿人民币，而到了2008年中国网游市场份额已经越来越大，网游市场规模达到183.8亿人民币。根据GPC（中国版协游戏工委）与IDC的联合调查表明：2008年，中国网络游戏用户数达到4936万，比2007年增加了22.9%；网络游戏市场实际销售收入为183.8亿元人民币，比2007年增长了76.6%。而到了2009年，根据CNNIC发布的第24次中国互联网络发展状况统计报告显示，仅在2009年6月网民网络游戏服务使用率为64.2%，用户规模应经达到2.17亿人。庞大的规模给游戏市场带来丰厚的利润，例如网游行业巨头之一的腾讯公司，在2009年上半年网络游戏的收入就达12.410亿人民币。

随着网游市场规模的急速扩张，也形成了繁荣昌盛的虚拟物品交易市场。根据百度数据研究中心发布的《2009年上半年网游报告》（http://data.baidu.com/youxi/）中，有关"2009年上半年玩家关注的网游行业站点"统计数据表明，除游戏官网、垂直网站是各类游戏的网游玩家关键的最主要信息源外，网游虚拟交易网站的关注度位居第3，占关注信息中的17.48%（图1），这在很大程度上反映了玩家进行物品交易的巨大需求。



网游用户对虚拟物品交易的需求非常大，网游虚拟物品卖出天价的新闻时有报道。网游产业发达的韩国，在2007年的全国游戏交易金额就已达到15亿美元，而中国网游市场高达200亿的市场规模，也使得中国网游虚拟交易正形成一个庞大的市场份额。据估计，2004年我国的虚拟物品交易市场超过10亿元人民币，而到了2008年仅《传奇》游戏中的虚拟装备交易额已高达5亿元人民币，目前，中国大陆网络游戏虚拟装备的年交易总额超过80亿元。网游虚拟交易市场这块大蛋糕越来越大，且备受关注，第三方网游虚拟交易平台不断的纷涌崛起，试图在网游市场的巨大经济利益中分一杯羹，各种虚拟交易网站已经成为构成游戏行业运行发展的重要组成部分。



二、2266美元的GNP，EQ中引出的网游交易经济学理论

在探寻各种网游虚拟交易平台之前，我们有必要先了解一下网游虚拟交易的实质与根本。

网游虚拟财产是与网络游戏紧密相连的新生事物，它伴随着网络游戏的发展而同步生长，进入越来越多人关注的视野。各种网游中的虚拟物品在成为虚拟财产之前，不过是游戏设计者所创造的物品而已，在此之前，设计者甚至完全没有料到他们所创造的网游物品的价值。网游物品之所以成为网游虚拟财产，只不过是存在于网游消费者的需求观念之中，并由此延伸到现实社会，并产生了真实的经济价值。

关于网游虚拟交易的研究始于2001年，38岁的美国经济学博士爱德华·卡斯特诺瓦（Edward Castronova）（上页图2），由于事业与家庭的失意开始沉迷于一款名为EQ（EverQuest，中文译名《无尽的任务》）的网络游戏（图3）。正如许多伟大的理论产生不过于偶然，卡斯特诺瓦在打怪作任务当奸商买卖物品时，对游戏中的经济现象产生了兴趣。



卡斯特诺瓦注意到，EverQuest有其自己的经济活动，玩家通过杀死鬼怪生产出虚拟产品，积累起虚拟财富，也可以通过出售自己的虚拟产品如皮货获得虚拟网币EQ金币。之后他发现了一个更明显的经济现象：有人在Ebay网站上卖EQ金币卖装备，通过这种交易得到真实的美元。

卡斯特诺瓦对Ebay上拍卖成交的EQ金币价格进行了统计，得出如下结论：

一个EQ白金币（Platinum）的兑换价相当于一美分左右，一个玩家在一小时内能生产约319个白金币，相当于3.42美元，高过大多数国家的每小时最低工资。

卡斯特诺瓦又把所有玩家一年里在EQ中创造的财富综合考虑，算出EQ的人均国民生产总值GNP是2266美元，相当于俄罗斯的水平，当时排名世界第77位。卡斯特诺瓦对此兴奋不已，深入研究各种网络游戏经济活动，并写成一篇论文，题目是《虚拟世界：网络空间中市场和社会的第一手分析》（Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier），发表在专业学术网站SSRN（Social Science Research Network，社会科学研究网）上。



卡斯特诺瓦的论文引起了强烈反响，其知名度很快超过了许多诺贝尔经济学奖获得者的著作，他因此而成为了美国印第安纳大学电信系副教授。卡斯特诺瓦开创的网游虚拟经济学研究，逐渐成为热门的领域，“游戏经济”越来越成为现实社会中的一种重要经济门类，虚拟交易开始成为一个学术概念，并被接纳和广为运用（图4 卡斯特诺瓦在Live stream上的演讲实况）。

在今天，像EverQuest一样的虚拟网络游戏在全世界有数百种，数千万人沉浸其中，网游中的虚拟财产和实际经济价值都很巨大，其中将出现很多值得研究的问题。“游戏经济”可以提供新视角、新条件来研讨，究竟是市场取向，还是非市场取向更符合人的本性要求，政府应该发挥多大作用等经济学基本问题。

如今，网游虚拟交易的经济价值早已得到了验证。据统计，在游戏中进行过现金交易的玩家比例已高达70%以上。网游点卡以及游戏中的装备、物品乃至游戏内人物等大量销售，通过游戏币兑换人民币的方式也变得多种多样，还衍生出了代练、代刷装备等多种方式。各种各样以游戏币和装备销售为业的“游戏工作室”不断出现，一个巨大的网游虚拟交易市场产业链正在形成。从虚拟物品的生产制作、自由交易到虚拟货币的流通，再到与现实货币的兑换，这些网络虚拟世界都形成了规模庞大的虚拟经济体。

关于网游虚拟财产的定义

虽然在中国目前还未有相关法律对虚拟财产进行明确的定义和保护，但普遍认为，只要是数字化的、非物化的财产形式都可以纳入虚拟财产的范畴之中，即一切存在于特定网络虚拟空间内的有专属性的虚拟物，包括ID、QQ号码、E-mail、虚拟货币、游戏装备等等。而网游虚拟财产则专指依赖于网络空间虚拟环境存在的各种游戏资源，包括游戏账号、游戏角色（RPG），及其在游戏过程中积累的“货币”“地产”“装备”“宠物”等物品。

卡斯特诺瓦的EQ经济学模型

卡斯特诺瓦的论文《虚拟世界：网络空间中市场和社会的第一手分析》发布在SSRN上（http://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm/SSRN_ID294828_code020114590.pdf?abstractid=294828&mirid=1），其浏览量达到20多万次，下载量达4万多次，在论文发表数年中，一直排在SSRN Top Papers的第三名。卡斯特诺瓦的论文之所以有巨大的学术价值，就在于他寻找到了一个非常好的模型，用来研究基本的经济学行为和基本的经济学假设。

在几个世纪里，经济学家们分成了两大派。以亚当·斯密为代表的一派认为人们本性偏好自由市场，能力会超出其他因素成为最主要的力量；而以马克思为代表的一派则反驳说资本本性是不公平的，那些拥有权力者会滥用权力。然而对于这两派理论，并没有一个“纯朴的”世界可以来检验，因为没有任何一个国家是完全真正平等的竞技场。

卡斯特诺瓦的论文选择了EverQuest这样的网络游戏作为经济研究模型，这是一个真正意义上完全平等的社会结构，每个人都是从一无所有开始，只有通过努力工作、磨练技术和精明交易才能获得和增加财富。

EverQuest生动反映了现代市场社会状态：只有极少一些玩家拥有城堡，绝大部分玩家都很贫穷。然而，如果游戏公司提供“平均主义玩法”，会遭到玩家拒绝。“人们肯定不想让每个人都一直得到同样多的东西，人们会对此觉得乏味。”卡斯特诺瓦认为，EverQuest这个经济学研究模式支持了斯密的一个主要论点：人们实际上偏好不平等的结果。

三、网游虚拟交易的发展历程："原始交易"→B2B平台→网游交易平台

网游交易市场的形成与成熟，早已从一次次的天价网游装备交易新闻事件中得到证明。一件道具卖出数百元，一个高等级的虚拟人物要卖到数千元，一件武器或装备少则几千元多则数十万元的天价……各种网游虚拟物品天价交易的事情已算不上什么新闻了。在网络游戏盛行的今天，各种网游虚拟交易活动在玩家中早已非常普遍。

天价网游装备事件

2004年，《剑侠情缘》在南京举行的极品游戏装备拍卖会上，一枚虚拟戒指就拍出了3万元人民币的高价，玩家詹鹏打造的一把"破天戳"也卖到10万元的天价。

2007年7月，《传奇世界》游戏的官网推出了一项"夺黑暗碧海天王"的活动，第一名获得者充值金额达到28万人民币，最终获得此虚拟武器。

2007年7月，中国网络游戏交易网发布一条交易信息，《诛仙》虚拟装备神品山河扇（图6），75极品法宝神品品质，要价8万人民币。

2007年11月，网络游戏《R2》韩服的一套装备成交价高达1900万韩币，此价格可在韩国买到一部SONATA中型汽车。其后，在国内《R2》论坛上也有玩家将一把全服独一无二的极品装备+8猎枪（图7），以5万元人民币的价格叫卖。



6



7

1.原始交易阶段

在最初，创造各种网游虚拟物品的游戏公司并没有重视，也未注意和左右虚拟物品的流向。然而对于玩家来说，一件高等级的装备或一个账号需要投入太多的时间和精力，因此网游代练行业应运而生。在网游代练过程中产生的一些稀有的高等级装备或账号，也促进了网游虚拟交易的发展。玩家常常能在游戏中看见"出售某某物品""极品装备只要XX元"等诸如此类的交易信息，这便是"最原始"的点对点网游交易方式。

由于虚拟交易的不可靠性，在原始的网游交易通常是现金交易，其中以同城交易或网吧交易最为常见。例如网吧交易通常是由交易者双方分别将现金和虚拟物品移交给当地加盟网吧，通过两个加盟网吧进行钱和虚拟物品的传送，再分别将现金和虚拟物品转交给交易双方。

原始的网游交易方式虽然看起来异常繁荣，但也极其混乱无序。网游虚拟交易过程完全处于自发的个人点对点的交易行为，根本没有相关的法律或交易手段来保证交易的安全可靠，各种欺诈事件频频发生，给网游交易者造成了极大的损失，也打击了交易者的积极性。



8

2.转战B2B交易平台

随着Ebay、阿里巴巴、淘宝等B2B平台的迅速发展，网游虚拟交易迎来的新的契机，网游交易开始转移到Ebay、淘宝之类的B2B平台上。各大B2B平台都开辟了专门的网游频道，提供游戏点卡、游戏币、游戏装备和游戏代练等虚拟交易服务（图8 淘宝的游戏币/装备频道）。由于这些B2B平台提供了一定的网络交易保障机制，因此使得网游虚拟交易更加蓬勃发展。

网游虚拟交易实践的先行者

著名的美国知名杂志《连线》（Wired）的撰稿人迪贝尔（Julian Dibbell）亲身对网游虚拟交易经济学进行了实践（图5），他在虚拟交易经济热潮中突发奇想：如果将网游虚拟物品交易作为正常职业，收入状况将会怎样？



5

于是，从2003年3月至2004年4月，迪贝尔在一年的时间中，放弃了其他所有工作，开始专职经营网游虚拟交易。他从Ebay上寻找低价的虚拟财产，买下后伺机高价卖出。迪贝尔在博客上详细记录了自己的每日收支和账目情况，一年的时间中，他一共赚了11 356.70美元。按照这个情况乐观的估计，如果迪贝尔继续以此为业，年收入可达到47 000美元，这在当时已超过美国的中学老师和博物馆员、消防队员的平均收入。

以淘宝的游戏币/装备频道（http://yxb.taobao.com/）为例，卖方在淘宝上标价或拍卖出售游戏物品，买方觉得价格合适，可以点击购买按钮（图9）。交易意向达成后，由买方先将现金通过提供的手机支付、网上银行等各种支付方式，先寄存



9

到淘宝平台。当平台通知卖方物品已支付时，卖方就可将网游物品移交给买方。完成后由买方在平台上确认收到物品，淘宝平台将款项打到卖方的淘宝账户上，卖方即可提取现金完成交易。

3.专业网游虚拟交易平台的出现

不过随之而来新的问题又出现了，易趣、淘宝毕竟不是专业的网游虚拟物品交易场所，不少玩家并不会去关注，同时这些B2B平台上的游戏交易物品比较少，很多玩家在淘宝上根本找不到自己想要的东西，而且搜索查找起来比较麻烦，整个交易过程显得很繁琐。

由于网游产业的迅猛发展，网游虚拟交易的需求量也急剧猛增，易趣、淘宝之类的B2B平台已无法满足网游虚拟交易的需求。于是各类专门进行虚拟物品交易

的网站也应运而生，如5173、叮当猪、送宝网、我有网等，并在庞大的网游行业中迅速占据了一席之地。

5173游戏交易网（www.5173.com）2002年11月创建（图10）。从最初创业的3人迷你企业，发展到今天拥有3000多名员工的网游交易服务平台。5173交易的范围有游戏币、游戏物品、游戏账号、激活码甚至针对不同游戏拥有不同的交易产品系。



5173之类的专业游戏交易平台在进行网游虚拟交易时更加方便快捷，同时也大大提高了网游交易的安全性。例如在5173网中进行寄售交易时，卖家只需将物品发布委托5173出售，交易成功即可收钱，而买家则可直接充值支付，无需等待就可即时收货（图11）。为保障交易的安全性，5173还提供了担保交易（图12），由专门的客服提供交易担保。卖家在5173中发布交易信息后，物品依然由自己保管，直到有买家购买支付后，由客服负责联系卖家，完成交易后即可收款。





而以“点点叮当猪，网游典当租”为口号的“叮当猪”（dingdangzhu.com），则有创意性地提出网游交易的出租和典当模式，其后叮当猪改名为“顺畅心情”（6870.com）（图13）。网游虚拟交易一直都是采用出售模式，而叮当猪网游交易平台则将现实社会中的出租和典当模式搬到虚拟物品交易当中。从服务的本质上来说，出租和典当模式在细分的需求上更能满足用户需要。出租和典当交易模式，在流程上多了一个对虚拟物品价值的评估，出租需要对自己要出租的物品进行估价，让承租者支付押金（图14）。典当的物品也需要进行估价，进行估价才能进行典当操作。





网络游戏虚拟物品交易平台的出现，标志着网络游戏虚拟物品交易的发展再次迈出了新的一步。与淘宝、易趣之类的B2B交易平台相比，专门的游戏交易平台更了解玩家需要什么，聚焦更小，游戏虚拟物品更齐全，大大满足玩家了需求。专业网游虚拟物品交易平台的出现，不仅保障玩家游戏物品虚拟交易的安全，同时也让网络游戏市场更加健康的发展。

四、一个新技术，Trading Robot规范网游虚拟交易

网游虚拟物品交易平台在伴随网游市场经济发展的过程中，逐渐暴露出种种不足和弊端，例如交易平台运营不规范，交易技术落后，玩家交易过程缓慢复杂，由于技术因素缺乏基本的安全保证，不具备应有的透明度等。

目前传统网游虚拟物品交易模式几乎都通过人工操作来完成的，缺乏绝对的规范与安全保证。客服交易人员的个人素质和职业技能影响了整个交易过程，一旦交易员的个人素养和职业技能出了问题，就会给玩家带来不好的体验和重大的经济损失，例如玩家账号信息的泄漏、购买过程缓慢、买到的道具属性和平台上描述的不一致等。曾经出现过某些交易网站的工作人员利用工作之便破解或非授权使用他人账号的事件，虽然只是个案，但也值得引起关注。

还有，人工操作的不稳定性极有可能产生各种错误，同时人工操作的客服团队打造的交易平台也存在着许多漏洞，尽管各交易平台提供了客服验证及银行卡验证等信息（图15 5173网的客服验证信息），但也常有冒充客服进行诈骗交易的事例发生。在网络上常有各种网游交易的黑幕爆出，其事实真假当然有待考证，但是从另一方面反映出了传统网游交易平台的不透明，以及用户对此的不满。

根据315热线网（www.315rx.com）《2009年5月游戏类投诉统计》中的“游戏类投诉各公司所占比例”，作为网络游戏交易门户的5173游戏交易网也





遭到多位消费者投诉，称其购买的游戏币无法充值到用户，客服电话打不通。

1.机器人掌管全自动交易模式

基于传统网游虚拟物品交易平台人工操作模式的不足，好望角游戏道具交易平台（www.haowangjiao.com）出现了**（上页图16）**，为网游虚拟物品交易带来了新的方向。

好望角游戏道具交易平台是好望角网站携手Intel、ThoughtWorks共同开发的电子商务平台，也是国内首家全自动游戏道具交易平台，与当前网络游戏装备交易网站最大的不同之处在于交易的即时性、安全性和可靠性。该交易平台试图打破传统网游交易的手工操作模式，采用交易机器人（Trading Robot）技术，用来实现自动化网游交易，保证交易的完整性和自动化，避免网游交易中低效、误操作率高的状况。

2.全自动交易流程

好望角虚拟物品交易平台的自动交易特性，究竟是什么样子呢？

以在好望角虚拟物品交易平台购买《大话西游Ⅲ》游戏物品为例，进入好望角虚拟物品交易平台页面左侧的轩辕2专区，选择要购买物品的服务区，《大话西游Ⅲ》全部服务器均在好望角交易平台开通线上虚拟物品交易功能**（图17）**。









选择服务区后，将会显示该服务区所有上架的物品，可使用分类浏览功能分类显示装备或游戏币等**（图18）**。所有上架的物品都有详细的数量、金额及单价等信息。点选自己想要买的物品，可以看到商品详细信息**（图19）**，如果满意可点击“购买”按钮，接下来用设定好的银行账号进行交易就可以了。

无需经过客服的人工验证操作，付完款的同时，购买的物品就已经存放在了“我的好望角→我的暂存区”中。在暂存区中选择购买到的物品，填写要绑定物品的游戏账号**（图20）**，完成后系统会自动把买到的物品转移到相应相应的游戏账号中。

在好望角虚拟物品交易平台出售网游虚拟物品也采用同样自动的方式。

Trading Robot与SOA技术

好望角所采用的交易机器人（Trading Robot）技术，最早是由惠普实验室英国布里斯托尔多媒体技术实验室的研究员大卫·克利夫（Dave Cliff）提出的。克利夫致力于创造交易机器人，它在计算机仿真试验中，使这些机器人“按照遗传方式”不断发展，以适应并且适合真实金融市场的各种模式。目前美洲银行已经开始研究利用机器人交易员在电子交易中使用，在网络金融拍卖和网上市场中Trading Robot也获得了广泛的应用。

好望角的自动交易机器人是基于消息总线和SOA（Service-oriented Architecture，面向服务的体系结构）架构的**（图21 SOA架构模型）**。所谓的SOA是一个组件模型，它将应用程序的不同功能单元（称为服务）通过这些服务之间定义良好的接口联系起来。接口是独立于实现服务的硬件平台、操作系统和编程语言的。通过引入SOA架构，可以让好望角虚拟物品交易平台与各种不同的网络游戏，这两个相互独立的系统实现相互调用，从而保证了好望角虚拟物品交易平台可在不同的网络游戏中得以应用。



3.自动化交易的优点

好望角虚拟物品交易平台的交易可靠性和安全性如何呢？

仅就程序性的操作来说，从客观角度上来看，机器比人更可靠和安全一些。毕竟再多的客服人员也难免有疏漏的时候，而机器却永远不会犯人类容易犯的错误，交易机器人不会出现人为的操作失误，也不会出现因为交易员素质方面导致的安全问题，这是因为用户的交易行为是被加密隐藏的。交易商可以与网游官方合作，在交易平台和游戏数据库之间建立数据链接，用户买卖交易过程交由平台的交易系统自动完成，无人工干预，因此玩家无需担心账号信息泄漏等安全问题。买卖双方甚至无需直接或间接接触，无需知道对方信息，可以保障彼此的身份、私有信息及整个交易的安全可靠。

其次，在交易过程中出售的网游虚拟物品，会通过虚拟物品交易平台直接连接游戏官方数据库系统，自动验证和保证虚拟物品的真实性；而购入的网游虚拟物品会自动通过交易系统，及时安全地将物品发放到买家仓库中或包裹中，避免了虚拟物品转换过程中可能出现的一系列安全问题。

B2B和传统网游虚拟交易平台的交易模式，仅仅是管理了交易中的资金问题，无法提供虚拟物品转移的管理，因此无法保证交易过程中网游虚拟物品的安全交付。而好望角虚拟物品交易平台的全自动交易模式，使交易物品在网络游戏运营商的游戏数据库中从一个游戏账号到另一个游戏账号的转移，实现了真正意义的网游虚拟物品交付，保证了交易的安全可靠。

五、一纸通知规范市场，“黑货”横行常遭法律空白

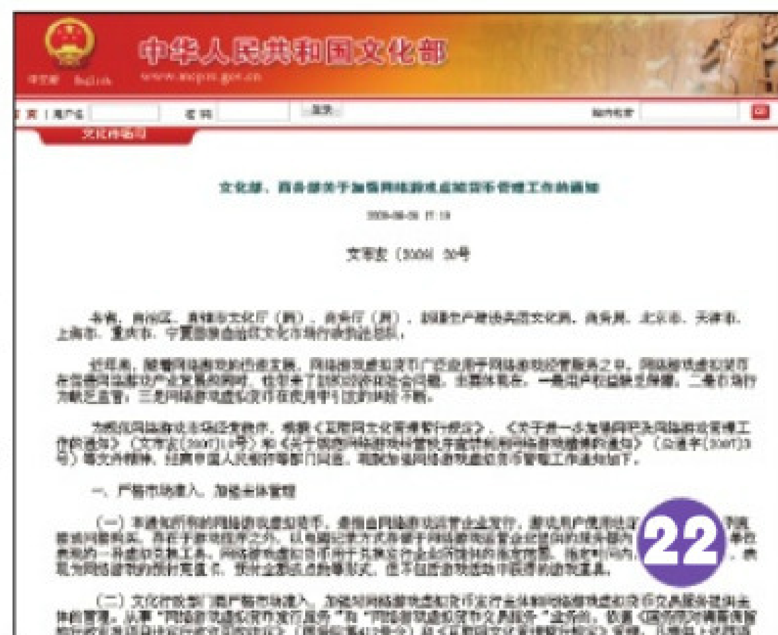
虽然各种网游虚拟物品交易平台的出现，满足了玩家的交易需求，也相当程度防止了网络欺诈行为，保障了玩家的利益。然而仅仅从交易操作的本身来说，这些平台依然无法保证网游虚拟交易市场的规范，网游虚拟交易市场目前最欠缺的是法律法令对市场运行操作的规范。

玩家6000元买热血传奇装备被当赃物没收

南京37岁的市民孙先生是一位资深的“热血传奇”玩家，在2009年2月，孙先生先后花了6000元宝，在盛大元宝交易平台上购买了7件游戏装备，其中有攻击45幸运7升天、攻击42幸运6的屠龙、王者战甲等。元宝是游戏中的虚拟货币，通过支付宝充值100元人民币，可获得96个元宝，这7件装备的实际价值大概为6250元。

然而几天之后，他登录网游账号玩游戏，却发现自己花6000多元购买的游戏装备不见了，后经查询才知道盛大网络认定他的装备是赃物，当即全部冻结。孙先生认为自己的购买行为发生在盛大设立的交易平台上，盛大还收了他1个元宝的交易费用，装备是否是赃物应由盛大在交易卖出前就应对其认定，而不应由自己来确定所购买的装备是否为赃物。一怒之下，孙先生将盛大告上了法庭。

长期以来，国内一直欠缺相关的法律法规对虚拟财产进行认定，甚至还闹出了虚拟财产未立法保护，个人买卖虚拟货币先行征税的笑话。正是由于缺少法律的规范，也导致了网游虚拟物品交易市场的一片混乱。最为典型的一个案例当属发生在2009年6月的一则新闻，某网游玩家以6000元人民币购买的传奇装备被当“黑货”赃物没收，因此状告盛大公司。



由于存在法律的空白，因此有许多网游玩家在虚拟交易的过程中，也曾碰到过遇黑货钱打水漂的情况。而同时，许多网游虚拟交易平台上也充斥着各种盗号装备、外挂刷装备等商品出售。有不少玩家无意遭遇黑货，更有大量投机者恶意出售买卖黑货，进一步加剧了网游虚拟物品交易市场的混乱。

直到2009年6月26日，由文化部、商务部联合下发了《文化部、商务部关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（http://www.ccnt.gov.cn/sjzz/whscs/zhxw/200906/t20090626_71473.html，以下简称《通知》），首次明确定义了虚拟货币（图22）。此外，对虚拟货币的表现形式、发行范围、单位购买单价、终止服务时的退还方式、用户购买方式、用户权益保障措置、技术安全措施等都做了严格要求，对于发行虚拟货币企业的资质认证也有明确限制。最为重要的是，在《通知》中明确指出同一企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易，也即指网游厂商不得参与虚拟货币发行之后的交易，这给众多的第三方网游虚拟交易平台的存在提供了明确的法律依据。

然而仅仅这一纸通知是不足以规范网络虚拟财产包括网游虚拟物品交易的，网游交易市场的规范还需要更为完善的法律条文来进行规定保障。

《通知》中的几条重要规定

（一）网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具。

（二）“网络游戏虚拟货币发行企业”是指发行并提供虚拟货币使用服务的网络游戏运营企业。“网络游戏虚拟货币交易服务企业”是指为用户间交易网络游戏虚拟货币提供平台化服务的企业。同一企业不得同时经营以上两项业务。

六、一种态度，虚拟交易平台与网游运营商共创双赢

在庞大的网游市场的推动下，游戏厂商们越来越不能忽视游戏虚拟交易市场的客观存在。作为依托网络游戏存在的第三方虚拟交易平台，网游运营商的与其关系究竟应当如何处理？

早期的网游运营商们曾一度对网游虚拟物品交易持反对态度，索尼在线娱乐公司早期曾把这种交易看作是破坏游戏精神的行为，运营《魔兽世界》的暴雪更是在2004年12月10日发布了一份声明，称《魔兽世界》中的所有内容都属于暴雪财产，任何人都不得将游戏中的角色人物、虚拟货币、装备道具等与现实中金钱进行等价交易，否则用户将因此失去游戏角色和游戏账号，并且追究相应的法律责任。

其实，第三方网游虚拟物品交易平台的出现是市场发展的必然。虽然从游戏的过程本身来说，它可能招来一些非RMB玩家的不满，然而从经济的角度来说，它是网络游戏中资源与收益重新分配的必要手段。它可让有钱没时间的玩家和有时间没钱的玩家，各取所需经济交换，这是配合经济学等价交换理论的。网游虚拟物品交易市场的繁荣，无疑也会吸引更多的用户，从而促进网游的进一步发展。反之，失去了规范的网游虚拟交易平台，网游虚拟交易没不会就此消失，反而以隐蔽的方式肆意泛滥，对网游运营商带来更大的损失。

随着网游虚拟交易经济的迅猛增长成为无法阻挡的客观趋势，迫使游戏运营商的态度不得不作出相应的改变。现在，索尼在线的总裁John Smedle公开表示：“我坚决相信，整个虚拟游戏物品产业将成为未来网络游戏的一个巨大组成部分。”好望角与众多网游官方联手推出网游虚拟交易平台，更显示了网游厂商们对于网游虚拟交易的支持态度——网游厂商和第三方虚拟交易平台的关系应该是互相依存、共同成长。

网游虚拟物品交易所带来的巨大经济价值已不需质疑，然而网游虚拟交易市场还有待完善。

从好望角交易平台可以看出，网游虚拟物品交易平台所依赖的一种网络技术已成熟，也可见网游运营商对网游虚拟交易的一种支持的态度，现在唯一欠缺的只是完善的法律法规。也许，一个新技术加一种态度再加上完善的法规，其结果就是网游虚拟交易这一新兴经济形态的明朗未来！P

2009网络新语之非完全榜单

■北京 陈文君

网络的变化就在一个日出与日落之间。日落之时的各路豪杰在第二天的日出之时即被后浪拍死在了沙滩上——网络新语更是如此，其正如“流星雨”般稍逝即纵。不过，总有些佼佼者的尾巴拖得长一些，也有些新星冒出头来。2009年到底有多少“出头鸟”？各位擦亮双眼，待为一观。

NO.1 无图无真相

上榜原因：图文并茂，吸引眼球，用最直观的字面意思来理解就可以明白此话之真谛：没有图片就无法完全清楚地了解真相

小学生写作文的最高境界就是达到图文并茂，所以现在发帖的也都雇着自己的插文团队——作为网络达人总不能连小学语文水平都达不到吧。每当有不思进取者只对某件事进行单纯的文字叙述时，就立刻会有无数恨铁不成钢的盟友们来一当头棒喝：“无图无真相”！发帖者立马痛改前非乖乖附上图片。

此语用途甚广，效果显著，简单易懂，无深层含义。一些毫无内容的空者标题后面贴上这么一句，也能引起无数英雄尽上当，且屡试不爽。如果各位希望自己发的豆腐块有人看，点击率高，只需在标题后面加上这句“无图无真相”，绝对就能吸引不少眼球。

另据江湖人士传言，“无图无真相”其实是有下半句的——那就是“PS的就是真相”！而究竟“无图无真相”是由何而来？是高人一语道破天机，还是跟孙猴子一样从石头缝里钻出来的，我们都不得而知。但可以明确一点，之所以会有这句话的诞生，那也就是证明网络流言的威力实在是太过巨大，每秒钟都会产生的爆炸性新闻把大家炸得个云里雾里，文字也就毫无说服力，只有“眼睛”作证，才能偷去大家脑子里的那一点点信任。

论坛回放：

1楼：小女子征婚。82年，身高158，还算漂亮，爸妈催婚，想在这找个有缘人！QQ号码7394*****，对了，家里不算有钱也不算没钱，一般过得去哦。

2楼：无图无真相，上照片先～

3楼：寻仇帖，鉴定完毕。

4楼：同意3楼。

5楼：严重同意3楼

……

NO.2 寂寞系列

上榜原因：寂寞比面条更有吸引力

某夜，论坛突现一神秘人“玉照”，照片上是一年轻男子一手捧一大碗，一手挑起碗中的面条，下书道：哥吃的不是面，是寂寞——“寂寞党”由此诞生，各位党派人士纷纷效仿面条前辈诞生了不少寂寞神作，譬如“哥唱的不是歌，是寂寞”“妹答得不是案，是寂寞”“姐睡的不是觉，是寂寞”……在“党员”们的孜孜不倦下，“寂寞系列”爆发了巨大的影响力，这种无厘头的说话方式，迅速掌握了网络的主流话语权。一些以此作为标题的空帖都能引来无数聚焦，甚至部分报纸的新闻标题也来凑“寂寞”的热闹。如《易中天嘲讽主持人他砸的不是场，是寂寞》《国足这些哥踢的不是球，是寂寞》等等。

而在众多网友的模仿下，寂寞句式也不再局限于“XXX的不是XX，是寂寞”，出现了许多变种，如“醉的是人，不醉的是寂寞”等等。“寂寞”缘何流行？有



寂寞的“行为艺术”



“寂寞接力”层出不穷

论坛回放：

1楼：话说今天一天都没怎么见到寂寞？

2楼：奇怪，哪去了？

3楼：别找了，在偶（注1）这呢～

4楼：哥抽的是烟，吐出的是寂寞。

5楼：楼上的烟啥牌子的。

……

……

……

99楼：谁找我？（99楼的网络ID就叫“寂寞”……）

位仁兄对此问题给出了很精辟的回答：不为什么，闲出来的。闲得身体开始发福，心灵开始空虚，精神开始寂寞。只能剩下些牢骚，利用个性来强烈表达下了——不是玩寂寞的人多了，而是大家真的都很寂寞呢。

NO.3 贾君鹏，你妈妈喊你回家吃饭

上榜原因：魔兽比吃饭重要得多

事情经过是这样的，2009年7月，一句只有标题“贾君鹏，你妈妈喊你回家吃饭”而无实质内容的空帖，在短短5小时内，引来超过20万网友的点击浏览，近万名网友参与跟帖，将名不见经传的“贾君鹏”推到了风口浪尖。究竟“贾君鹏”是何方神圣，竟有如此的号召力？不少网友发挥自己的想象来解决谜团，其中最靠谱的解答是“因为《魔兽世界》长达40多天的停服时间，已经让它的500万玩家深感‘寂寞’，广大网友自娱自乐地创造了这场网络狂欢。”而最不靠谱的答案是“贾君鹏确有其人，因为深陷游戏不能自拔，他妈妈只得发动他的好友在网上发出了痛心疾首的呼喊……”

不管是什么原因，“贾君鹏”事件制造的影响力在目前看来是以往所有网络事件中最无与伦比的。“贾君鹏”三字从某种意义上已经成了一种品牌，成为商家的宠儿。曾有网上手机店铺给一款知名手机打出这样的广告语：“贾君鹏，你妈给你买手机了！”而在网上也出现有“贾君鹏，你妈妈喊你回家吃饭”字样的T恤，淘宝上100多万件产品都用上了“贾君鹏温情推荐”等字语，而最雷人的公益广告当属宁波一献血点旁出现的宣传语：“贾君鹏，你妈妈叫你来献血”。



“君鹏”闹剧，继续上演



佟大老板也等着挣这份饭钱

论坛是个卧虎藏龙的地段，没有点真本事就别显摆自己的那两把刷子，等真要出来那就等着抱着“一夜暴红”的馅饼玩命啃吧。虽说有时候这馅饼没准不是自己想要的，没准是别人拿来消遣自己的，也没准这馅饼是别人硬塞给你、你自己毫不知情的，但不管是哪种，总的来说这个馅饼的名字都可以叫做“闲得够无聊的”。这种“群体无聊”在2009年已达到了登峰造极的境界，而网络偏偏就很吃这一套。贾君鹏这个丝毫不带任何感情色彩的词语，或许也可以说是“寂寞”催生下的产物，你甚至可以当它是“寂寞”的进化版哦。



吃饭引发的爱国热潮

论坛回放：

1楼：大家好，我是贾君鹏的妈妈。
2楼：大家好，我是贾君鹏的姥爷。
3楼：大家好，我是贾君鹏的二姨妈。
4楼：大家好，我是贾君鹏的姑妈。
……
99楼：大家好，我是贾君鹏的祖宗，楼上那些跟我一户口本的，你们能不能消停点，让贾君鹏吃完饭啊！

NO.4 小沈阳系列

上榜原因：创新比春晚重要

小沈阳的名句那可多了，什么PIAPIA的、不差钱，蔡明那句让人捧腹的“为什么呢”也是因为看了小沈阳的演出借鉴而来。严格说来小沈阳的这些红词真正出处不是网络是春晚，但是将这些词语发扬光大的却是得益于网络。

他的视频在网上的点击率一路飘红，商家也纷纷向他伸出了橄榄枝，代言车、药品、洗衣粉、方便面……小沈阳究竟凭借着什么成了商家与观众的宠儿？有人说是他哗众取宠的表演风格，有人说是赵本山的极力推崇。对于智者见智的讨论总是没有统一答案的，不过当这个穿着格子裙、别着红发卡、抹着红嘴唇、头发梳得苍蝇上去都拄拐的人，迈着PIAPIA响的步伐朝我们迎面走来的时候，我们紧绷的神经和一张苦瓜似的老K脸，真算是彻底得到了解放。甭管他的表演是不是登得了大雅之堂，也甭管他之前从事的职业多么让人非议多多，他的出现的确给很多人打上了一剂强心针。对待小沈阳的态度，我想他的一句台词就可以让所有人释怀：“眼睛一闭一睁，一天儿过去了哈；眼睛一闭不睁，一辈子过去了哈”。大家都已经过得够憋屈了，还这么较真儿干啥玩意，乐呵乐呵得了。

小沈阳的语句没有深层次的含义，比较实用、琅琅上口，很简单的词就能引发捧腹的效果——不过遗憾的是，近来不知是江郎才尽还是有所保留，小沈阳目前演出所用的桥段全是围绕大家所熟知的那几个来调动气氛。虽说现在观众还买账，但如果再不抓紧创新，向他师傅赵本山看齐，估计到最后也免不了落个被后浪拍死在沙滩上的郁闷结局哦。


小沈阳一炮而红的经典造型



沈有才！

论坛回放：

1楼：大家快看我新买的阿迪王，多敞亮，走起路来PIAPIA的～老贵了～好几千呢～
2楼：楼主英明。
3楼：那是，楼主不差钱嘛。
……

NO.5 被就业

上榜理由： 云里雾里的大烧饼



高手身后的"搞手"

此语走红的背后透着些许无奈。"被就业"一词最早出现在天涯社区的一篇帖子里，帖子的标题为《应届毕业生怒问：谁替我签的就业协议书？注水的就业率！》，其中最著名的一句写道："就业啦，就业啦，太兴奋了，而且是在不明真相的情况下被就业的！"

"被就业"一词由此诞生了，帖子被转得到处都是，难友也挺多，大家纷纷讲述自己"被就业"的经历。不过也有不少网友对这些人表现出了羡慕之情："这可比我好多啦，好歹学校还替你们盖章，我们不但要自己想办法去盖，而且不盖还不发毕业证。"事件经大范围传播后，先是引发了山寨新词，什么"被自杀""被加薪"接踵而至，随后也引来了不少电视媒体的关注。

"被就业"现象为什么会出现，归根结底还是大学为了提高就业率，千方百计让没有就业的大学生获取一纸就业签约。其实啊，"被就业"的学生还好些，那些"被肄业"的就更惨，几年大学辛辛苦苦读下来，到最后连个毕业证也弄不上，你看多郁闷。



强制下的"就业好事"

论坛回放：

1楼：HI～各位，恭喜我吧，被就业了。不过我现在都没找到工作，现在大学生找工作太难了啊：没有工作经验啊就没人要；总没人要我又总没有工作经验，怎么办啊，555555。

2楼：友情UP。

3楼：顶一个的说。

4楼：同情楼主。

5楼：昨天我被自杀了，谁给我烧纸呀？

NO.6 心神不宁

上榜理由： 弄虚作假不打紧，"心神不宁"很闹心

2008年网络盛行的新语中有"很黄很暴力"这个词，而在2009年则再次推出了进化版——此词便是：心神不宁！

由一句"心神不宁"引发的人肉搜索的过程是这样的：《焦点访谈》节目中，一位高姓大学生接受采访时痛斥了某个著名搜索引擎链接的色情信息，说这些信息害得他的同学"心神不宁"。鉴于此前有过13岁女生张××"很黄很暴力"作前车之鉴，此番又谈及这一话题，自然迅速成了广大网民调侃的对象，高姓同学更被部分网友真情命名为"纯情的大学生""男版张XX"。事件如果以此收场也算了，但高同学没想到自己的一番言语真的令自己"心神不宁"了——他严重忽视了这款著名的搜索引擎在中国网民中的号召力，也忘记了网络的力量是无穷的。人肉搜索高同学的呼声那是一浪高过一浪，这一搜索不打紧，结果表明：高同学当时正在央视《焦点访谈》栏目实习……

一石激起千层浪。各路网民分头行动，连高同学及其朋友的博客、就读的学校与联系方法都被公布在网上，网友普遍觉得央视记者采访央视的实习生有明显舞弊行为，对于一个公信力很强的节目而言，应该做到客观公正。而如果这一切又都是提前安排好的来进行，无疑更会使自己的权威性大打折扣。

"很黄很暴力"与"心神不宁"打着你方唱罢我登场的鲜红旗帜，一幕接着一幕上演着精彩大戏。不是大家很愿看，而是导演导得太精彩。高同学因为互联网彻底"心神不宁"了一把，大家因为他"心神不宁"了一把，互联网也因为弄虚作假彻底"心神不宁"了一把。撒谎不可怕，可怕的是向权利屈服后的谎话。"心神不宁"代表了大众的一种态度，一种对谎言嗤之以鼻的态度。

智者见智，"心神不宁"的闹剧总会落幕，但供众网友取之一乐的话题还是会进行下去的～

论坛回放：

1楼：最近不知咋的，我老心神不宁来着，谁能解释一下呀。

2楼：嘿嘿，又上谷X了吧 。

3楼：谁上谁知道 。

NO.7 烎

上榜理由： 玩的就是生僻

网络就是个人才辈出的神奇地儿，什么生僻的词都能有高人扒拉出来，然后将其从体型到词义彻底发挥到极致。从前是"囧""槑"，今天就轮到了"烎"（读音为yin，二声）。"烎"在康熙字典中还有一长相相像的孪生兄弟，只是上部不是"开"，而是两个"干"，读音完全一样，可在"全拼输入法"中找到这个字。烎是继"囧""槑"等之后又一生僻字代表。

"烎"意同"囧"，原意也是意指光明，但在网络里的意义则完全不同。"囧"在网络文化中，它的"八"字视为眼，"口"字视为嘴：作为头，表达沉重的思想；作为脸，表达浪漫与激情——也常常表示郁闷的表情；而"烎"则表达为"遇强则强，斗志昂扬，热血沸腾，你越厉害我越要挑战你"的意思。

“烎”字的流行缘于国内电子竞技比赛“2009联想IEST大师赛”预选赛中，一只自称“烎队”的战队，虽然最后夺冠失败，但这支队伍在比赛中所表现出的毫不畏惧强者的精神，赢得了大家的一致赞誉，吸引了不少游戏玩家的追捧。“烎”这个字也逐渐在游戏玩家中流行起来，用来形容自己充沛的竞技或游戏状态。

从外形上来看，你也能直观地理解为什么游戏玩家会选择这个字形容自己的竞技状态。“开火”两字组成的“烎”具有强烈的攻击与挑战气息，能最直接地能引起人的斗志，激发战斗的潜能。而由“烎”所衍生出的一系列流行词语也在网络上风行一时，如：“烎你就像碾一只蚂蚁！”“烎你没商量！”“不是跟你得瑟，寂寞已经过时了，咱玩的是烎！”“男人，重要的不是帅，是烎！”同时，这个攻击意味极强的新词也引起了商家的兴趣，现在就已经有T恤厂商打起了它的主意——随着“烎”字T恤的面世，相信接下来的“开火”商品也会接踵而至咯。

网络是个张扬个性的大世界，在这个不需要负什么责任、言语完全自由的世界里，“烎”推动了这种个性的前行。喜欢这个字的人追捧它，是因为它代表着一种气节，一种阳刚、正义、责任和斗志。人们利用它来抨击着丑恶，挑战着不公，表达着自己对世间的一切不公正绝不姑息的态度。

论坛回放：
1楼：中国人，烎起来。
2楼：如来神帖 。
3楼：我是来灭火的 。
……

NO.8 悲剧

上榜理由：简单直白不罗嗦

鲁迅先生曾经说过：“悲剧是将人生有价值的东西毁灭给人看。”但拿到网络上意义就没有先生说得那么大了。“悲剧”一词在网络上的流行，本来指发帖者不如意、不顺心、不高兴或者遭遇了小失败，用戏谑的口吻说一下自己“悲剧了”，以此表达自己不爽的心情。但在后来的使用过程中逐渐体现出双重词义：比如“楼主悲剧了”，此说法常用在楼主被愚弄，众网友感叹之余又夹杂着些许可怜同情的意味。比如“坐看悲剧的诞生”，这就是小小的幸灾乐祸加上些许反讽的意味啦。



悲剧的重量！

“悲剧”一词，如果挖掘深层含义，不难看出人们对现实的不满和无奈，而人们在面对压力的时候，或许也只能无奈地接受命运赐予的这场小小悲剧。不能不说现在的人们生活条件越来越好，可心里承受能力越来越差。他们可以躲在网上不放过一切可利用的因素，隐秘地运用诙谐的手法发泄着自己在现实生活中的迷茫与不解，却无法在现实生活中也用“看笑话”的心态来面对摆在眼前的一切。他们真的悲剧了，这种悲剧来自于社会给的压力，面对着需要填补的空洞越来越多，肩上的责任越来越重，谁不悲剧才怪呢。但是有没有想过，为什么他们不能拿出在网上横行霸道的勇气来面对着现实中的“弹簧”呢？“悲剧”之所以称雄于网络，理由不仅是网民的消遣之作这么单纯，更在于提醒现实生活中的你不要重蹈覆辙，利用它反射的光线去找到悄然存在的“喜剧”。



恶搞下的悲剧

不知哪位拼写“悲剧”时输入的是“杯具”，于是，“杯具”就取代了“悲剧”——人生就是一张餐桌，上面放满了杯具啊！

论坛回放：
1楼：3楼是白痴！
2楼：好险……
3楼：怎么是我，我不是应该4楼吗……
4楼：3楼悲剧了。
5楼：此帖必火 。
……
99楼：3楼亮了。

NO.9 围观

上榜理由：人多力量大

中国人民就是爱热闹，大街上哪怕有人丢只鞋都能里三层外三层地看个究竟。在网络上这种精神当然也要发扬光大，只不过在网上被围观的鞋子不多，楼主不少。只要一个不小心说错话，那就很有可能引起四面围观的轰动效应。而围观群众也都不闲着，嘴上还得交流经验“这个可以围”“这个真不能围”“不管能不能围，通通先围了再说”……通常都是地方包围中央，2、3、4、5、6、7……楼通通包围N楼，先围你个无地自容再说。而有过围观与被围观的群众，在以后的发言过程中绝对会小心谨慎注意自己的言行，真怕再一个不小心成为众矢之的，小小的“悲剧”一把。



围观真的很壮观

诚然，被围观的人通常也没太大的围观价值，而围观的人也没太多围观的理由，只是大家都多了太多的时间可以一起去做一件毫无意义的事拿来消遣一下，如果你也无聊，想纯粹地过下嘴瘾，围观倒也无妨。

论坛回放：
1楼：我天生丽质，附照片，大家看我美吗？
2楼：北京代表团强力围观。
3楼：这个真的可以围呢。
4楼：草X马强力围观。
5楼：又见烧饼，围一个。
……
……
……
99楼：我看大家围得兴高采烈的，也围一个的说～

NO.10 XX帝系列

上榜理由：是未卜先知，还是先见之明

论坛回放：

1楼：什么，孔子是韩国人？
2楼：什么，西施是韩国人？
3楼：什么，孙中山是韩国人？
4楼：什么，我也是韩国人？
5楼：4楼真相帝。
……
……
……
99楼：4楼是悲剧。

“帝”在我国古代泛指君王，高高在上拥有无限权力，受无数人的顶礼膜拜。而今这种早已被打入冷宫封建的等级编制，却又在网络上显山露水起来。

2009年夏，当红遍大江南北的“快乐女声”还在如火如荼地进行时，就有某位神人在网上预言出了前三甲，结果……结果真被他说中了耶！瞬间引发了无数网友的景仰跪拜，众人也形象地称其为“预言帝”！此后，网络中还出现了不少“真相帝”“观察帝”等，多是对某一存在争议的事物提出了惊人见解，又或者对某张图片观察细致道出了亮点，而被网友冠以美誉。

这些“大帝”在某些方面确实有自己独到的见解和独特的眼光，他们利用自己幽默的语言、丰富的想象力及快人一步的行动，在网络上创造着一个又一个鲜活的话题。缺乏安全感的现代人，在有意无意之间内心都在寻求着一个支柱，这个支柱不一定是自己身边所熟悉的人，他们能够从心理上接受任何一个比自己强的人。因此也可以看出，“XX帝”系列的出现是必然的。

NO.11 直播

上榜理由：费力总会是讨好的

“直播”在词典中定义为“广播电视节目的后期合成、播出同时进行的播出方式”，而在网络用语里直播一词多用于论坛贴图。譬如某位网友曾将一本300页的图书一页页扫描下来，每天在论坛里贴20页上去，整整花了两周的时间贴完；也有某位仁兄曾把一部15 000分钟的电视剧画面一帧一帧用视频软件截取下来，再贴到论坛上去，据说其每天花费6个小时干这事……他们在做这事的时候往往会在标题上醒目地注以“直播”2字，以证明他们是在随时更新这些内容，用超乎常人的耐心和近似狂热的执著，让本不熟悉此部书籍（或剧集）的网友折服。



直播者的地盘

论坛回放：

1楼：[直播]蓝光电影《最终幻想7——降临之子》，共34.78GB，观后只有一个字：爽！废话不说，看图吧，大概每天更新100张……
2楼：沙发，又见贴图帝，顶一个。
3楼：楼主好人。
4楼：赶上直播了啊，鸡冻（注2）下。

可能有一些网友会认为这完全是无聊的行为，因为在网络发展如此迅速的时代，想看什么小说或者电影只要动动手指、敲敲键盘，何苦费劲搞这些？其实不然——这些老黄牛贴的东西一般都是高清晰DVD版（有的甚至是蓝光电影，非在线视频的清晰度所能比拟），而且很多是即使在网络上也非常罕见的视频，或是很难买得到的珍贵书籍，因此，这些孜孜不倦为人民服务的好人们，实属难能可贵的“辛苦帝”呢。

挖掘“直播”的深层，暴露在我们眼前的是在重压之下生活的人们。竞争激烈的现实社会中他们几乎忘记了胜利的味道，慢慢丧失了消遣的主观想法，用这种看似很费力的方法来“直播”着自己的压力。有专家指出他们从一长串的文字与不计其数的图片中获取着巨大的成就感与满足感，来填补现实社会带给他们的心灵空缺。不过，事实真的是这样吗？

NO.12 亲

上榜理由：礼多人不怪，嘴甜人人爱

“亲”字，在中国人的词典中怕是最具感情色彩的词汇之一了，它代表了血浓于水的亲情。单是看到这个字就足以让人心里暖洋洋的，更别提用它来打招呼了。

“亲”字在网络上的兴起最早可追溯到超女周笔畅歌迷的代称——笔亲。随着周笔畅的走红，笔亲队伍的不断扩大，其对外的影响也慢慢变化出另一种味道，于是亲又被赋予了另一层甜蜜的含义——“熟人间的爱称”。“亲”字得益于它在人们心中根深蒂固的好印象，说起来没有生疏感。“楼亲”“亲们”“各位亲”——如果不知道对方的称呼，就用这些叫法来打招呼，对方自然而然地就会感觉到很亲切，直接起到了增进双方感情的作用。

论坛回放：

1楼：亲，本淘宝店新到秋季服饰，走过路过不要错过哦～地址：http://XXXXXXXXXXX。
2楼：楼上亲，也多来我的店铺逛逛撒：http://XXXXXXXXXXX。
3楼：各位亲，网络严禁广告帖，删除了啊，谢谢亲们（3楼是版主……）

不过话说回来，现实中几扇房门就把大家隔得仿佛有着千山万水的距离似的，而在网络上从未见过面的人却可以如此亲切。但是，不管这种亲切的出发用意何在，也不管有多少真情实意，叫多了，假的也会被叫成真的了。而将“亲”这种打招呼的叫法发扬得最为淋漓尽致的，是在诸如淘X网之类的一些购物网站中。因为在网络上的交易，买卖双方通常都是见不到面的，有个亲切的称呼自然便能将距离感一下子拉近。调查表明：这种卖家套近乎的行为很是吃得开，甚至让很多买家都不好意思再讨价还价——正所谓：礼多人不怪，嘴甜人人爱！

注1：网络新语，同“我”
注2：网络新语，同“激动”



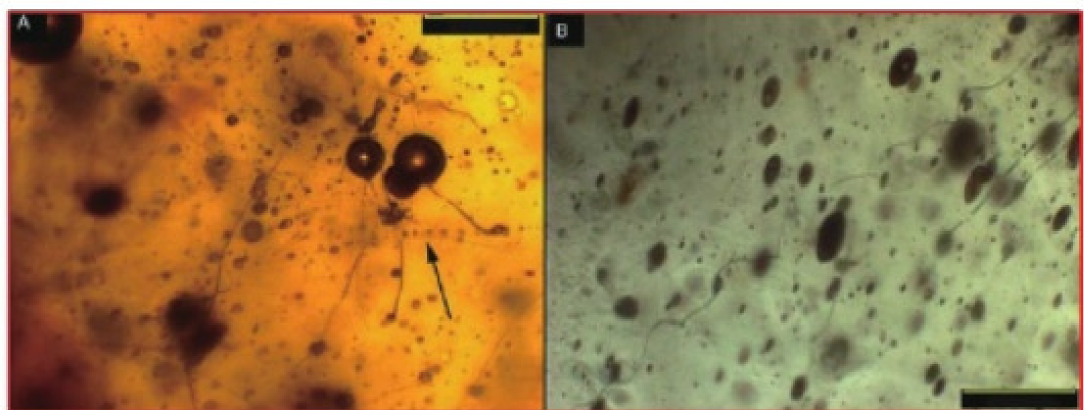
■北京 心米

网龄：一亿四千万年

http://www.livescience.com/animals/091030-oldest-spider-webs.html

科学家宣布，他们发现了有1亿4000万年历史的蜘蛛网。

当然，这样的蜘蛛网是被保存在琥珀中的。这样一坨有历史意义的琥珀是在英格兰Sussex发现的，里面除了蜘蛛网还有虫虫的残骸、植物的碎屑以及远古微生物。牛津大学的科学家们使用电脑技术来研究当时的蛛丝等各种证据，包括蛛丝的编制方式以及其上附着的黏液成分，都说明这张网的作者蜘蛛接近于现今的环网圆蛛。通过对这张网的分析，科学家们还了解了古代蜘蛛的饮食习惯。在此之前，2006年曾经报道过琥珀中封禁的最早蛛网年龄是1亿3600万年。



Google地图上的“鬼镇”

http://digg.com/odd_stuff/Mystery_of_Argleton_the_Google_town_that_only_exists_onli

人们在Google地图上发现了一个“鬼镇”，它在美国Ormskirk的南边，名叫Argleton。它是一个只存在于Google地图上的小镇，也就是实际上在当地并没有这样一个地方，但是当你使用Google搜索为之匹配的各种Argleto周边，例如饭馆、酒店、游乐场、工作机会等都发现会有详细的数据结果。真实的人和不真实的地址，这是怎么回事？

Google官方和地图数据提供商无法对此作出解释，并声称正在调查中。人们发现那些真实的数据实际上来自另一城市，因为鬼镇Argleton使用的是它的邮编，所以搜索结果自动匹配了过去。

虽然Google官方并未作过多解释，但是一些人认为这可能是Google故意为之，为的是防止竞争对手直接Copy他们的数据。当然，也有兴奋的科幻爱好者将其幻想成平行宇宙的入口或是另一个世界等等。

汤勺贼

http://digg.com/world_news/Man_Tries_To_Rob_Bank_With_Spoon

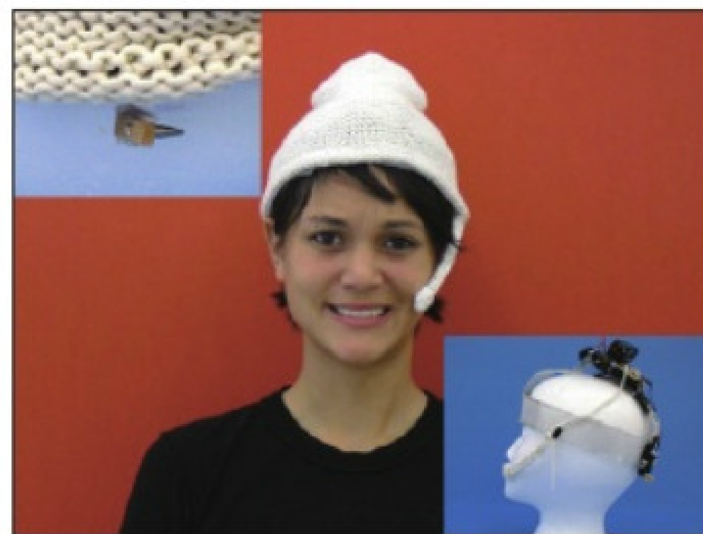
该事发生在波兰Lublin，近日，一位男子冲进当地某家银行，一边疯狂挥舞手中的汤勺，一边大吼“这是抢劫”。银行职员和当时的顾客看到这一幕都懵了，心想：那是一把伪装成汤勺的枪还是伪装成汤勺的手雷？在接到报警后，警方也不敢怠慢，在制服疑犯之后，他们确认，这真的竟然就是一把普普通通的不锈钢汤勺！



啊！令人心酸的“微笑帽子”

http://www.lauren-mccarthy.com/happinesshat

这不是机器猫口袋里的神奇东东，而是类似我们中国头悬梁锥刺股的效果。一旦该帽子发现你没有微笑，并会使用小尖头钉戳你的后脑勺！接着你便会摆出一副完美的微笑脸，虽然这个时候是皱着眉头忍着剧痛的。



那个好似麦克风的玩意就是一个传感器，它能够灵敏地感知脸颊部的肌肉，从而评测笑容的好坏。一旦你的微笑程度没有超过它的要求，背后的小尖头钉便开始工作啦。该变态发明的作者Lauren McCarthy还戏称这个玩意有促进社会和谐之用。

Pavegen地板踩踏发电系统

http://digg.com/environment/Pavegen_Energy_Generating_Pavement_Hits_the_Streets

已经有迪厅装备了这样的玩意，利用人们走路跳舞对地板的压力来发电，据说能够为该迪厅酒吧带来60%的电力。现在又有人发明出了用于公共街道马路的压力发电机Pavegen，只要把这种特制的发电地板安防在街道上，每一块每小时能够产生2.1瓦特的电力（设定为繁忙街道，每天有5万次踩踏）。

可以把Pavegen产生的电力用于自身的照明，当然也可以存储下来。而每个Pavegen方块能够使用5年或是2000万次踩踏（当然，我基本不敢想象这样的东西如果被安置在王府井之类的繁华地段会有几天寿命……）。据说，2010年后Pavegen将在英国伦敦某地进行测试。P





动了谁的蛋糕？——6款免费杀毒软件功能评测

■贵州 逍遥

关键字：免费杀毒 功能评测

2009年是安全软件市场波澜迭起的一年。9月，微软推出了免费的Microsoft Security Essentials（MSE）杀毒软件；10月，各杀毒厂商的2010版纷纷亮相，而同时国内安全厂商360携着“全球范围内第一款永久免费”的口号，发布了永久免费的360杀毒1.0正式版；紧随其后，各杀毒软件厂商也纷纷开始延长各自产品的免费试用期限，或推出了一些有限制的免费版本。杀毒软件免费，可能会成为一种趋势。然而，免费的杀毒软件是否真正能满足用户的安全需要呢？收费软件又该何去何从？

彻底免费与家庭用户版——参评软件列表

微软的Microsoft Security Essentials（MSE）是率先完全彻底免费的杀毒软件，360杀毒也是彻底免费的，此外国外许多杀毒软件都提供了家庭用户版，该版本与企业用户版不同，也是免费使用的，在功能上仅缩减了不适合于家庭用户的部分。此外，国内的金山杀毒软件也提供了针对校园用户的免费版本“金山毒霸2009时尚校园版”，但仅限教育网用户安装使用；大蜘蛛Dr.Web也有免费提供给用户使用的纯病毒查杀工具Dr.Web CureIT!，但仅提供了扫描杀毒功能，因此这类使用受限或功能不完全的杀毒软件，未加入评测中。

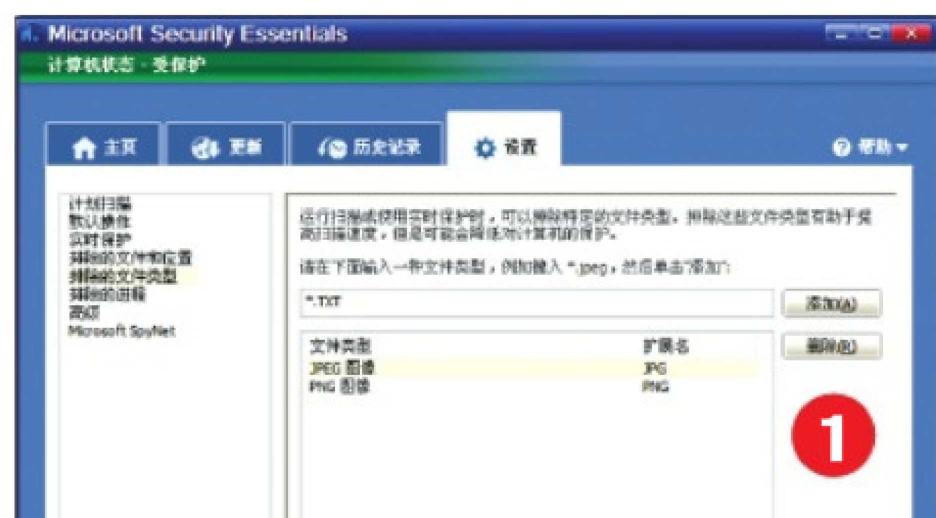
软件	版本	语言	缩写	网址
Microsoft Security Essentials	1.0 中文版	中文	MSE	http://www.microsoft.com/Security_Essentials/Default_zh_cn.aspx
360杀毒	v1.0正式版	中文	360杀毒	http://sd.360.cn/
Avira AntiVir Personal-FREE Antivirus	9.0.0.410	英文	Avira	http://www.free-av.com/en/trialpay_download/1/avira_antivir_personal__free_antivirus.html
BitDefender	10 Free Edition	英文	BitDefender	http://www.bitdefender.com/PRODUCT-14-en--BitDefender-Free-Edition.html
AVG Anti-Virus Free Edition	9.0	英文	AVG	http://download.avgfree.com/filedir/inst/avg_free_stf_en_90_698a1730.exe
avast! Home Edition	V5.0.167 Beta	中文	avast!5	http://www.avast.com/cns/download-avast-home.html

手工打扫谁更强——扫描功能测试

对于免费的杀毒软件，其扫描功能的使用与则费杀毒软件无异，同样可自定义各种扫描方式。唯一需要进行测试的是，免费杀毒软件是否提供了足够细致全面的扫描设置项目，及计划扫描之类的功能，满足用户扫描设置全面和操作方便灵活的需求。

扫描项目	MSE	360杀毒	Avira	BitDefender	AVG	avast!5
自动处理扫描出的病毒威胁	×	√	×	√	√	√
扫描压缩包	√	√	√	√	√	√
文件夹排除	√	√	√	√	√	√
文件类型过滤	√	√	√	√	√	×
文件体积过滤	×	×	√	√	√	×
恶意软件扫描	×	×	√	√	√	×
Cookies扫描	×	×	×	√	√	√
启发式扫描	×	√	√	√	√	√
Rootkit扫描	×	√	√	√	√	√
病毒处理选项	√	√	√	√	√	√
扫描速度等级设置	×	×	√	√	√	√
扫描后自动关机	×	√	×	√	√	×
计划任务扫描	√	√	√	√	√	√
开机扫描	×	×	√	√	√	√
创建扫描快捷方式	×	√	√	√	√	√
特色功能	计划任务扫描前自动升级病毒库	扫描注册表项目	扫描注册表键值	永久缓存扫描加速、数据修复、创建扫描快捷方式	×	×

MSE的界面非常简洁清爽，提供了快速、完全和自定义三种扫描方式。不过在使用自定义方式扫描时，与普通软件略有不同，用户需先点击“立即扫描”按钮，然后再设置要扫描的文件夹路径。MSE没有提供单独针对内存、移动存储、硬盘等对象扫描方式，也未提供创建扫描快捷方式的功能。不过在设置扫描文件类型和文件排除时，MSE提供了很简明的设置项目（图1），操作很直观明了。



MSE提供的计划扫描功能中有一个比较特殊的选项，用户可设置“只有我的计算机已打开但未使用时启动计划扫描”（图2），这样可避免在正常工作时受到计划扫描的打扰。另外，计划扫描功能除可方便的设置扫描时间外，还可设置在扫描之前先自动升级更新病毒库。针对扫描到的不同威胁，还可设置不同的病毒处理方式。



另外，MSE在每次检测扫描到病毒文件后，会有一个样本提交对话框（图3），让用户发送上传一些可疑的文件，由MSE技术人员判断是否为病毒。

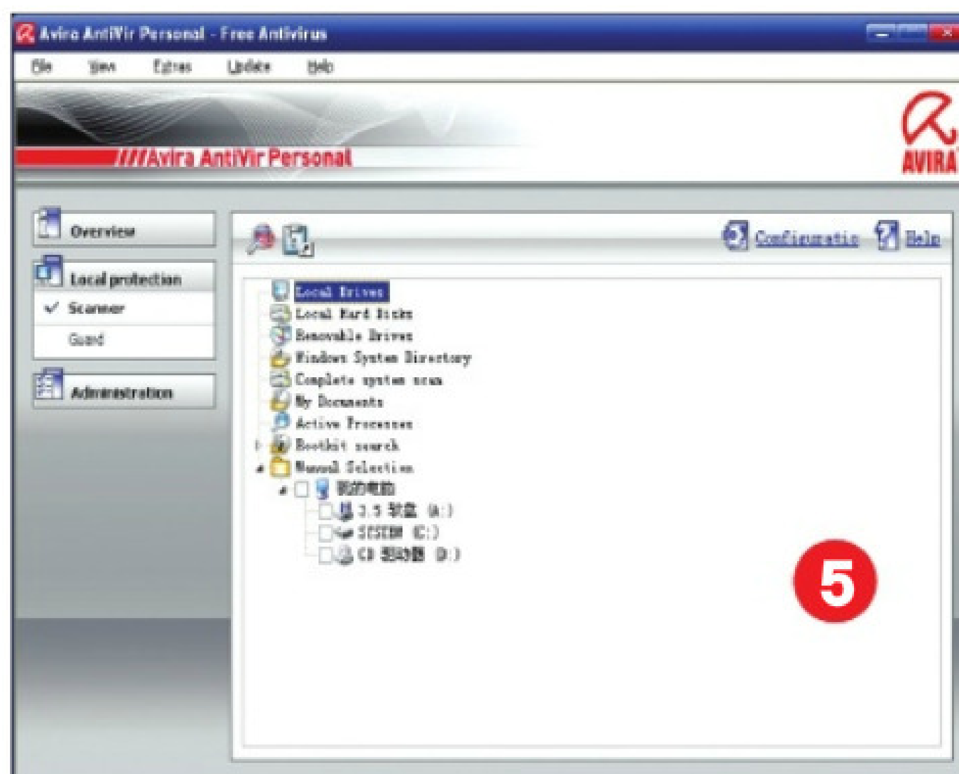


360杀毒的快速扫描项目也很简单，只提供了快速扫描、全盘扫描和指定位置扫描三种方式，但可在设置项中指定是否扫描引导区、内存等（图4）。360杀毒也支持启发式扫描和Rootkit扫描功能。360杀毒的文件类型过滤比较简单，只分为全部文件和程序文档两类，但可在“白名单”设置中指定过滤扫描的后缀名文件，及不进行扫描的文件夹。

Avira提供了针对内存、移动存储、系统目录、我的文档等对象扫描方式，及分区和完整扫描方式，但未提供直接指定扫描某个文件夹（图5）。如果要扫描某个指定的文件夹路径，需要在资源管理器中通过右键菜单“Scan Selected Files with Avira”命令进行。

引导区扫描功能没有显示在Avira的扫描界面中，而是藏于“Extras”菜单中（图6）。此外，Avira还提供了Rootkit扫描功能，可扫描一些利用系统内核进行隐藏的Rootkit木马病毒。比较有特色的是，在Avira的扫描界面中，点击右键可选择为指定的扫描目标创建一个扫描快捷方式，以后直接在桌面上双击快捷方式，就可快速扫描预先设定的目标。







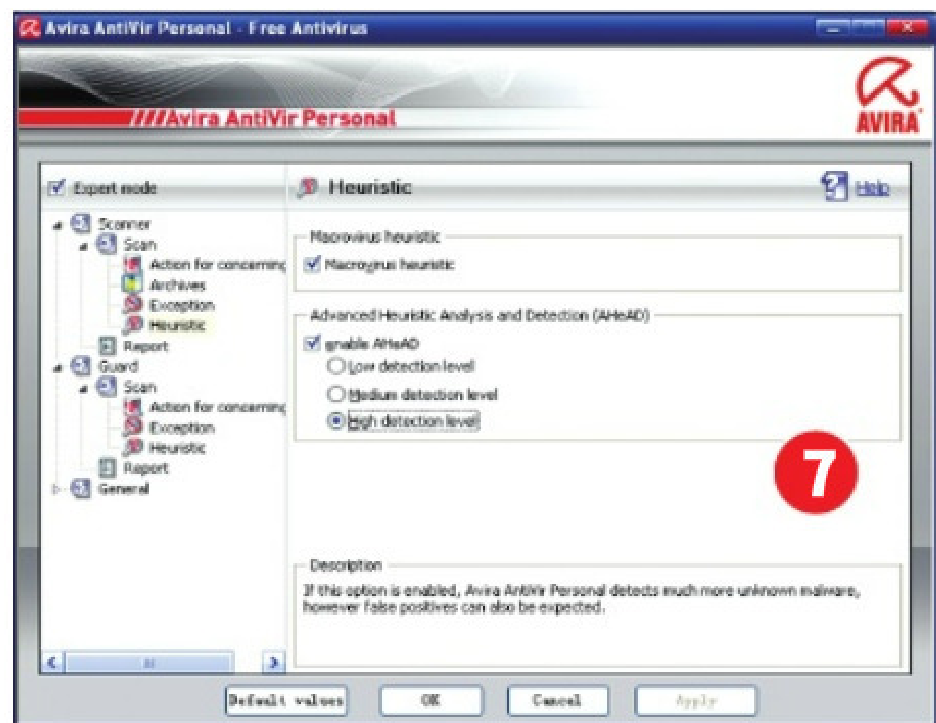
在Avira的默认设置界面中勾选“Expert mode”项，可切换到高级模式设置一些隐藏的选项。其中提供了启发式扫描（Heuristic）功能（图7），可设置启发式扫描分析检测灵敏度等级，设置越高越灵敏，但也可能出现误杀。

BitDefender提供了多种扫描方式，并可手工添加自定义扫描路径快捷方式，非常适合各种不同情况下的快速扫描（图8）。每种扫描方式可进行详细的定义，包括扫描路径、文件类型，是否扫描玩笑病毒、游戏窃贼等，设置文件大小过滤、扫描到不同威胁时的操作处理，此外，还可选择扫描Cookies信息和注册表内容。

在AVG的扫描界面中，只提供了完整扫描和指定文件夹路径扫描两种方式（图9），但在设置界面中提供了全面的扫描设置，可选择是否扫描Cookies信息、引导区，是否使用启发式扫描等。其中比较有特色的是Cookies扫描功能，可扫描某些恶意网站所产生的有害Cookies信息。另外，还可方便地选择扫描进程优先级，设置扫描速度。

avast!5的界面非常漂亮，提供了6种扫描方式，其中有独特的屏保扫描，而且还可创建自定义扫描项目（图10）。扫描设置项比较全面，可针对病毒、可疑文件和不需要的程序文件，预定义不同的操作处理方式。

特别是在avast!5中提供了使用永久缓存加速病毒扫描的功能（图11），类似于指纹扫描技术，可大幅提高下次扫描速度。比较有特色的是，avast!5提供了扫描时的详细信息，包括当前扫描速度、测试的数据量等。另外，avast!5中还提供了针对被病毒破坏的文件进行修复的功能。



7



8



9



10



11

扫描功能点评

各款免费杀毒软件都能对系统进行全面的扫描，但在操作的便捷性及功能设置项目上有所不同。

其中最易于使用快速进行扫描的是avast!5，它不仅界面漂亮，而且提供的快捷扫描方式丰富，并且提供了直观的即时扫描状态信息及全面的自动病毒处理操作设置，特别是它提供的缓存加速扫描功能，可极大提高首次之后的扫描速度。

Avira小红伞的扫描设置项也强大，尤其是启发式扫描等级设置，可根据不同安全需要进行调节；AVG和BitDefender还提供了独特的注册表项目扫描功能。但这三款软件由于都是英文的，因此对普通用户来说操作略有不便。

MSE和360杀毒界面简单易于操作，适合于不需要进行太多设置的普通用户使用。

让病毒无隙可入——实时监控功能测试

上网、玩游戏、拷文件，任何电脑操作都有可能感染病毒，手工扫描查杀只是清除电脑中已有病毒，只有开户即时监控功能，才能堵住病毒所有来路，保证系统清洁安全。

监控项目	MSE	360杀毒	Avira	BitDefender	AVG	avast!5
文件监控	√	√	√	×	√	√
网页监控	√	×	×	×	×	√
Email监控	×	×	×	×	√	√
IM监控	×	√	×	×	×	√
U盘监控	×	√	×	×	√	√
文件监控类型设置	√	√	√	×	√	√
监控排除项	√	√	√	×	√	√
监控文件体积过滤	×	×	√	×	×	×
监控病毒自动处理	√	√	√	×	√	√
启发式监控	×	√	√	×	√	√
实时防护等级	×	√	√	×	×	×
特色功能	×	监控局域网病毒	压缩文件层数及体积大小等设置	×	强大的邮件监控设置	P2P防护、网络防护、行为防护

MSE的实时监控功能设置项不是很细，其中“监控计算机上的文件和程序活动”功能类似于实时文件监控，还带有主动防御功能，而“扫描所有下载的文件和附件”有点类似于网页监控（图12）。虽然MSE的设置项不是那么细致，但功能却也不含糊，实时监控发现病毒文件，便会立即报警。



360杀毒的实时监控很全面，分为三个等级，可根据需要设置安全等级（图13），在实时监控时，可启用启发式扫描功能。360杀毒提供的U盘监控功能，可即时扫描插入电脑中的U盘，防范各种U盘、移动硬盘自动播放类病毒，另外，360杀毒还提供了一个拦截局域网病毒的功能。

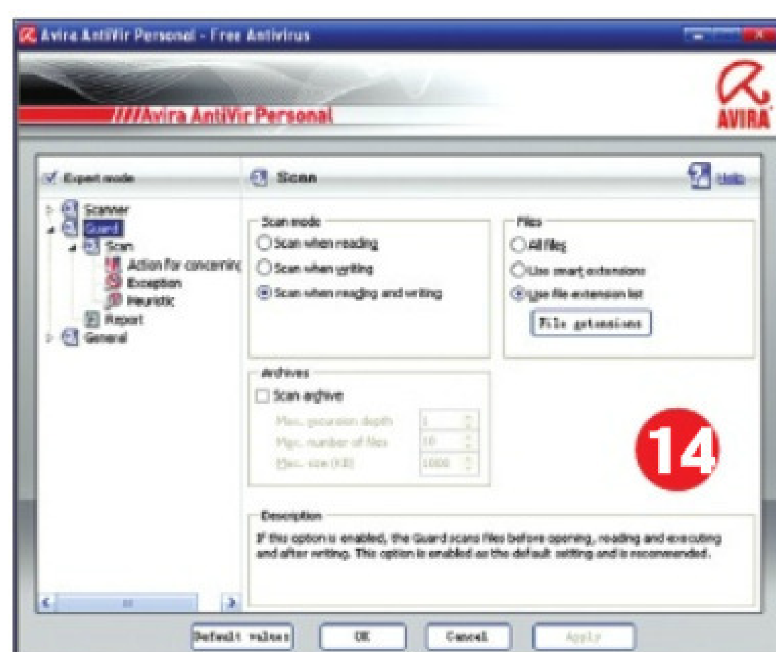


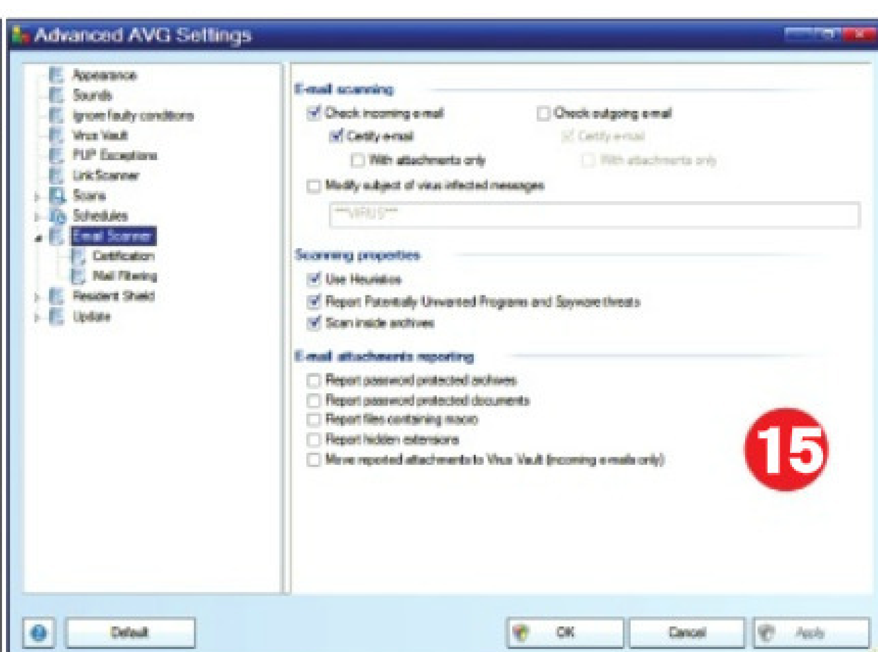
Avira提供的实时监控功能比较少，各种防护还是主要通过文件监控来实现。但Avira提供了非常全面的监控功能设置（图14），包括设置文件读或写操作时扫描，文件扩展名过滤，设置进程白名单、文件体积过滤、文件夹过滤等，并可设置实时监控时的启发扫描等级，监控各种未知病毒。另外，Avira还提供了一个独特的实时监控信息功能，可查看到当前即时监控的文件信息，及病毒信息。

BitDefender居然没有提供实时监控功能，看来免费版本的BitDefender大大缩水了。

AVG没有将实时监控与手工扫描分开，而是两者都采用共同的设置，这是比较独特的。AVG主要依靠文件实时监控实现对系统的监控保护，另外还提供了E-mail监控功能，可检测查杀邮件收发操作数据（图15）。E-mail监控功能非常全面，包括选择监视收/发邮件、是否启用启发式扫描、检测隐藏扩展名附件、报告密码保护的文件等。

avast!5的实时监控功能十分强大，拥有七大防护模块，而且可方便的定制各防护模块等级（图16）。例如，其中的即时消息监控，可方便地设置监控Skype、QQ、MSN等几乎所有常见的IM聊天工具。而在邮件监控中，除了可使用启发式扫描外，还可监控IFRAME嵌入式网页木马，防止遭受来自邮件的网页木马攻击，P2P防护则可对各种常见的P2P软件网络数据进行病毒监控查杀。







实时监控功能点评

通过测试表结果，可看出avast!5的实时监控功能是最为强大和全面的，每一项监控功能都提供了非常强大细致的设置选项，可为系统提供最为全面的病毒防线。

MSE和360杀毒提供的监控项目很简洁，便于操作。Avira虽然没有直接的各种监控项目设置，但文件监控就可实现防范各种病毒威胁。AVG的监控与文件扫描融为一体，使用起来非常简单易用。

唯一让人失望的是BitDefender，没有提供任何实时监控防护功能。

杀毒软件的核心能力——病毒查杀率测试

病毒查杀率是最终决定杀毒软件的能力强弱的核心，杀毒软件表面上看来功能无论多么全面强大，但查不出病毒，那只不过是中看不中用而已。

这里从国内安全论坛卡饭（bbs.kafan.cn）及网络安全技术论坛Avpclub（www.avpclub.ddns.info/discuz）上下载了2009年的病毒测试包，共计9187个病毒样本文件进行测试。病毒样本文件从数量和种类上来说都是较为全面的，以便客观评价各款杀毒软件的病毒查杀能力。各款杀毒软件均采用默认设置进行查杀测试。

软件名称	MSE	360杀毒	Avira	BitDefender	AVG	avast!5
查杀数目	7695	7287	8841	8189	8001	8695
查杀率	83.75%	79.31%	96.23%	89.13%	87.09%	94.64%

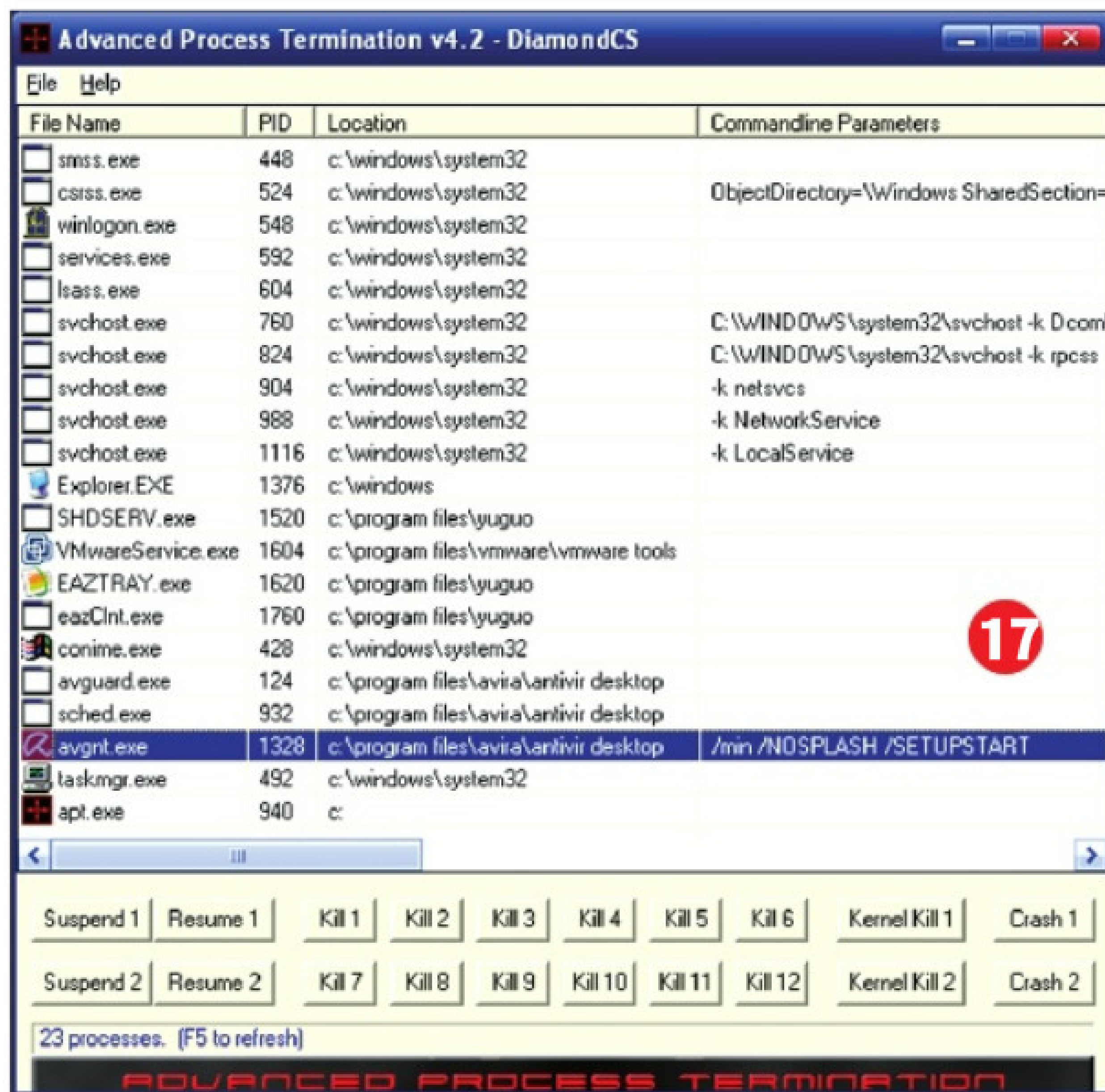
病毒查杀率点评

在病毒查杀能力测试中，Avira领先于其他几款杀毒软件，avast!5位居第二，AVG、BitDefender和MSE表现也不错，360杀毒则相对较差一些。不过各款杀毒软件的查杀率相差并不是很大，因此总体来说几款杀毒软件查杀病毒效果都是不错的。

历经病毒不倒，自我保护功能测试

许多木马病毒会企图对杀毒软件进行破坏，或终止杀毒软件进程，或修改破坏杀毒软件程序文件。许多用户的电脑上都曾出现过杀毒软件无法执行打不开的情况，因此一款杀毒软件的自我保护能力极为重要。

在测试杀毒软件进程保护能力时，我们采用任务管理器进行普通测试，采用ATP进行加强测试。Advanced Process Termination（简称APT）软件是一款强大的进程终止工具，可采用多种方式结束进程，包括：12种普通进程终止方式、两种冻结方式、两种内核进程终止方式和两种进程销毁方式（图17）。



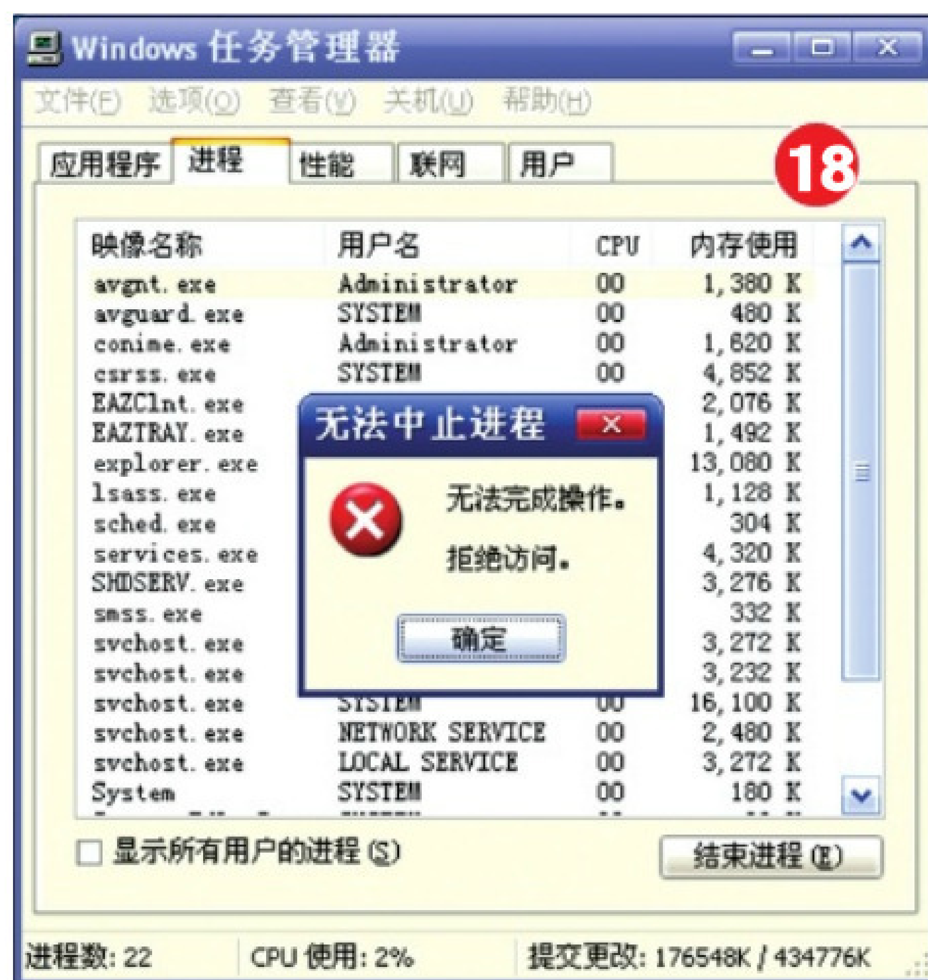
测试杀毒软件程序文件保护功能，采用如下方式进行：

a.尝试直接删除杀毒软件程序文件；
b.尝试对杀毒软件程序文件进行重命名操作；
c.在杀毒软件目录下新建一个文件，并进行重命名。
d.在杀毒软件目录下新建一个文件夹，并进行重命名。

软件名称测试项目		MSE	360杀毒	Avira	BitDefender	AVG	avast!5
进程退出密码保护		×	×	×	×	×	√
任务管理器测试		×	×	√	√	×	√
APT进程保护测试	进程冻结测试	×	×	√	√	√	√
	普通终止测试	×	×	√	√	√	√
	内核终止测试	×	×	√	Kernel Kill1	√	Kernel Kill1
	进程销毁测试	×	×	√	√	√	√
程序文件保护测试	文件删除测试	×	×	√	√	√	√
	文件重命名测试	×	×	√	√	√	√
	写文件测试	×	×	√	√	√	√
	写文件夹测试	×	×	√	√	√	√

MSE的进程自我保护能力很弱，直接用任务管理器就可结束掉。在MSE实时监控执行时，许多程序文件都可被删除，如MpCmdRun.exe等。如果病毒结束MSE监控进程，所有程序文件都会被删除。

360杀毒的实时防护进程可被任务管理器轻易结束，进程自我保护能力非常弱。在对360杀毒进行文件删除测试时发现，360杀毒软件安装目录下有许多程序文件会被强制删除，甚至包括360杀毒的自动升级程序文件LiveUpdate360.exe、病毒隔离区程序文件360Quart.exe等多个程序文件，病毒完全有可能对其进行删除和替换操作，如果病毒结束360杀毒进程，基本上所有程序文件都可轻易删除掉。



Avira的自我保护能力很强，在使用任务管理器结束其进程时，会提示无法访问进程（图18）。在使用APT进程终结工具进行测试时，发现进程冻结模式、普通进程终止模式、内核进程终止模式和进程销毁模式完全通过，证明Avira足以应付各种常见的破坏性病毒。Avira也顺利通过了各种程序文件保护测试。

BitDefender的自我保护功能也非常强，在APT的各种测试中，除内核终止进程模式Kernel Kill2未通过外，其他测试项目均能成功通过，程序文件自我保护功能甚至强于Avira，完全不能在BitDefender中删除或新建任何文件及文件夹。

AVG的进程自我保护功能比较弱，用任务管理器即可结束AVG的进程，但AVG采用了进程守护或服务启动的方式自我保护，当某个进程被结束之后会自动重启该进程。不过进程守护与服务启动的方法，其自我保护能力还是比较弱，远不如直接禁止其他程序访问杀毒软件进程。AVG的程序文件保护功能也是非常差，用户完全可读写修改删除破坏AVG程序文件。

avast!5的自我保护能力非常强，与BitDefender相似，除了Kernel Kill2未通过，均成功通过其他进程保护测试和程序文件自我保护测试。另外特别值得一提的是，在avast!5中提供了密码保护功能，可在退出avast!5监控时询问密码，更好地保护系统免受病毒侵害。

自我保护能力测试点评

Avira、BitDefender和avast!5的自我保护能力都非常强，足以抵御普通病毒的破坏，而AVG的自我保护能力则差了许多。至于360杀毒和MSE则是非常之差，任何一个类似于自解压式病毒都可轻松结束这两个杀毒软件，从而让病毒顺利执行不被查杀。

安全与速度的博弈，系统资源占用测试

许多杀毒软件功能非常强，查杀病毒率安全性极高，但依然为用户所诟病，其原因就是由于该杀毒软件的资源占用率太高。杀毒软件的目的无非是保证系统正常工作，如果杀毒软件本身由于资源占用过高，就影响到了系统正常执行的话，那么其结果与病毒感染无异。

在杀毒软件的资源占用测试中，主要进行两个项目的测试：在空闲模式下的内存CPU占用，及病毒扫描时的内存与CPU资源占用。

软件名称		MSE	360杀毒	Avira	BitDefender	AVG	avast!5
空闲状态	CPU占用	2%	0	0	0	0	0
	内存占用（KB）	95452	11742	4252	31	6682	30576
病毒查杀状态	CPU占用	70%	38%	40%	67%	35%%	48%
	内存占用（KB）	153366	61278	30921	65847	38425	60049

MSE的资源占用比较高，特别是在扫描查杀病毒时，内存占用比较高。而且比较令人感到吃惊的是，MSE的扫描速度非常慢，扫描一个6GB左右的硬盘，竟然花了一个多小时（图19），而且MSE在处理检查到的病毒时，速度非常慢。



360杀毒占用的系统资源比较低，无论是在空闲状态或在杀毒状态下，系统执行很流畅，不会影响到其他程序的正常工作执行。

Avira实时监控时，虽然执行的进程比较多，但占用的CPU和内存都很少，在病毒查杀状态下，其CPU占用也非常低。

BitDefender比较奇怪，虽然未提供实时监控功能，但它在空闲时也常驻系统，而且占用资源并不低。在查杀病毒时，资源占用率也相对较高。

AVG的进程数多达6个，但在空闲时占用的系统资源并不多。在病毒扫描查杀时，进程数更是多达9个，但系统资源占用率同样非常的低。

avast!5的实时监控项目比较多，因此在空闲时的内存占用也相对较多一些，但在进行病毒扫描查杀时，其CPU与内存占用却并不见增加太多，总体而言avast!5的资源占用率也是比较理想的。

资源占用点评：

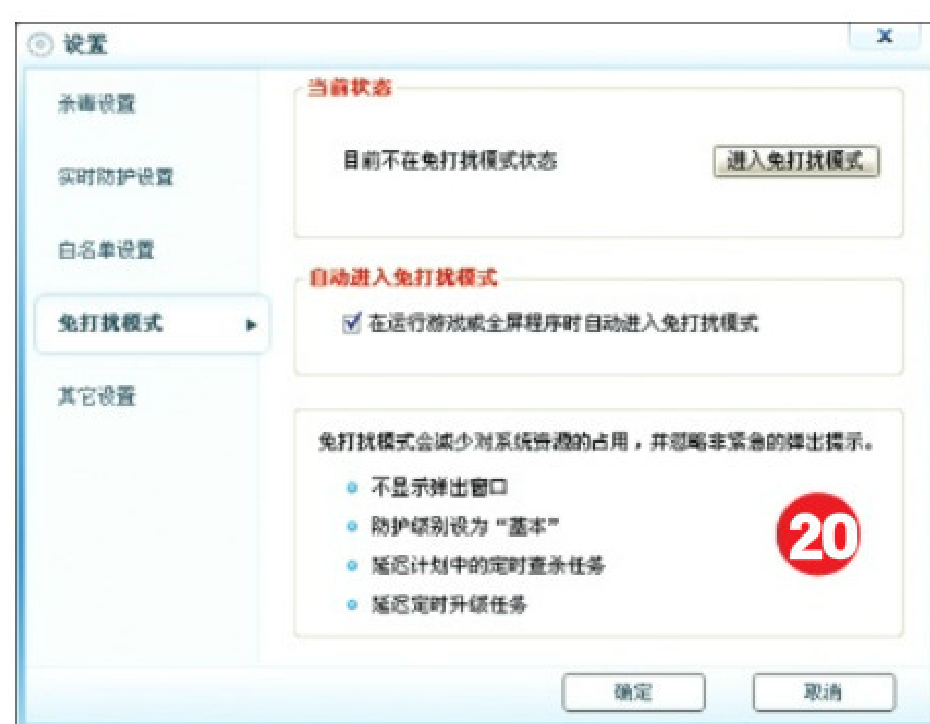
Avira的资源占用率是最低的，无论是在空闲状态下或是病毒查杀过程中，都不会对系统造成任何拖慢之类的影响。其他几款杀毒软件的资源占用率也并不大，唯有MSE在笔者所用的XP SP3系统中，扫描和处理病毒时速度都非常慢，而且有卡机的现象。

特色功能测试

在测试中，我们发现各款杀毒软件都有自己独特的功能与众不同，让软件更好的提供各种安全防护。

软件名称	特色功能
360杀毒	全屏游戏模式
Avira	可侦测的威胁列表（Detection list）
AVG	Cookies与注册表扫描
BitDefender	系统信息检测工具
avast!5	无
MSE	无

360杀毒提供了一个全屏免打扰模式（图20），可在用户全屏游戏或影视时，自动切换到此模式，不再弹出病毒查杀询问框，自动进行病毒处理。

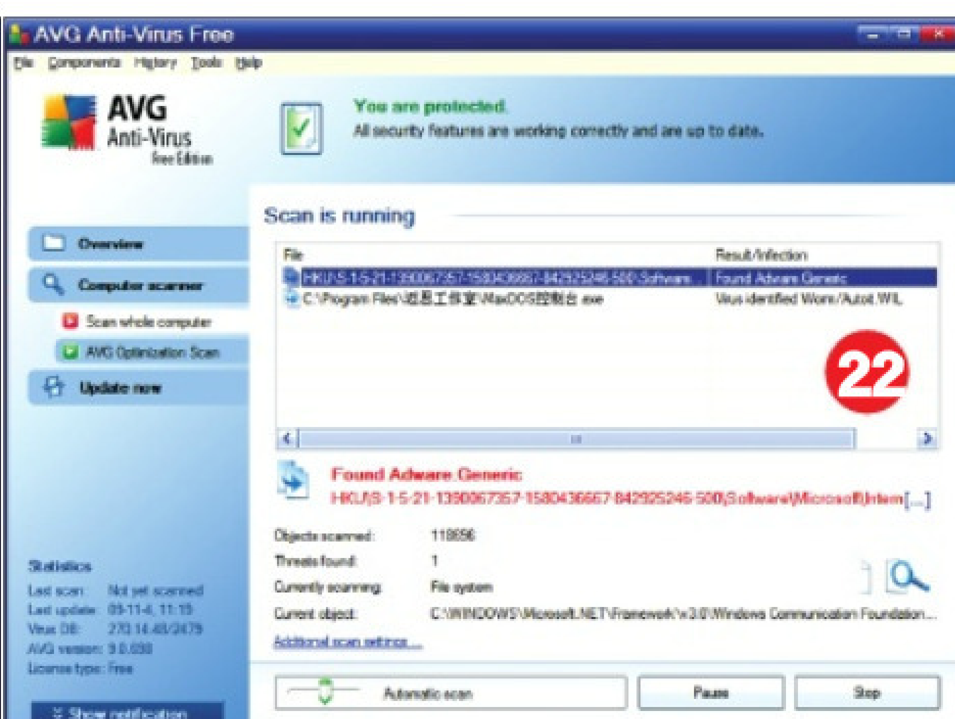


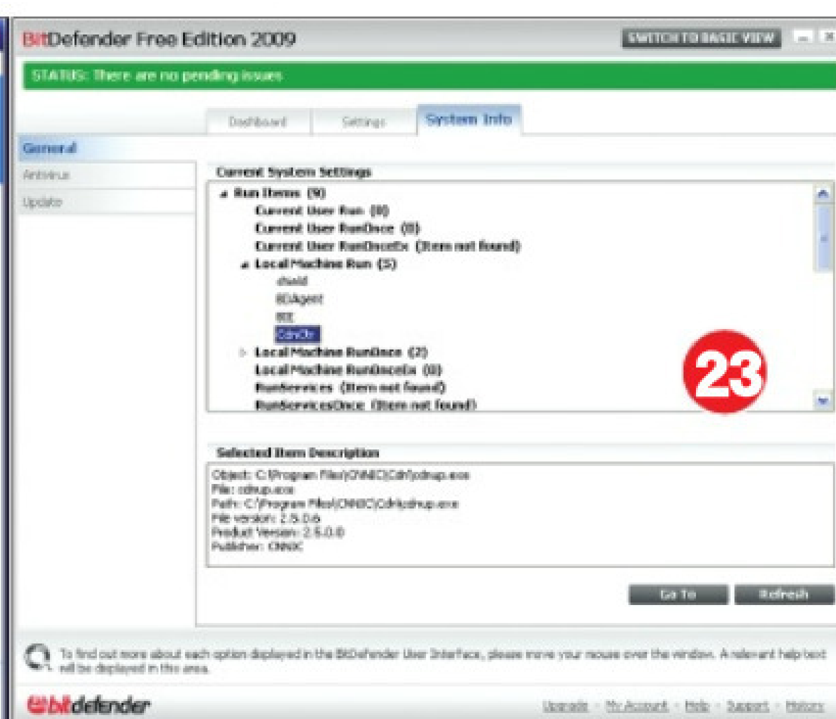
在Avira中提供了一个可侦测的威胁列表（Detection list）工具，也就是一个病毒库查询工具（图21）。在Detection list中，可查看AntiVir所能查杀的病毒信息。例如想查看AntiVir能不能查杀AutoCAD病毒，在Detection list中输入CAD，点击搜索，马上就找到了很多AvtiVir已收录了的CAD病毒。

AVG的病毒查杀检测非常全面，除了会扫描Cookies信息外，还会自动检测注册表中的病毒或可疑项目，并可进行清除（图22）。AVG对系统中的病毒威胁检测查杀是最为全面的。

在BitDefender提供了一个系统检测工具，可查看各种系统关键信息，包括系统启动项目、服务、未知DLL链接文件、文件关联、Hosts文件查看等，可检测各种可疑的病毒（图23）。





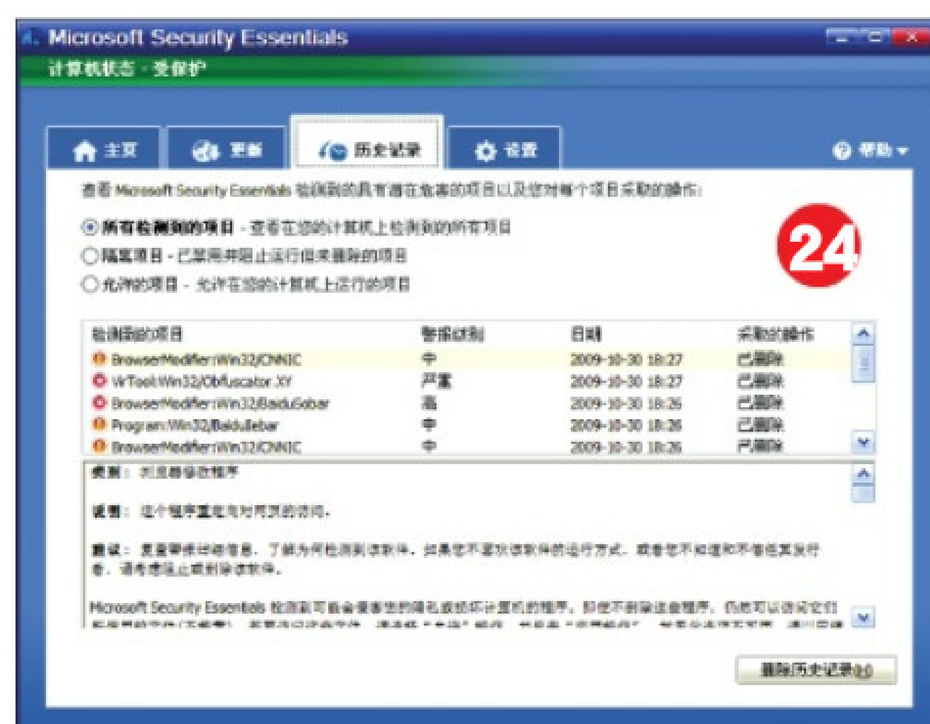


avast!5也提供了全屏免打扰模式，防止在游戏或观看视频等全屏操作时，受到病毒监控或升级更新提示框的影响。另外，在avast!5检测到病毒文件的处理对话框中，有一个特殊的“修复”功能，可修复被病毒感染的文件。avast!5还提供了邮件警报功能，可向指定的邮箱中发送检测到病毒的提醒邮件，适合于服务器之类管理员进行远程管理。

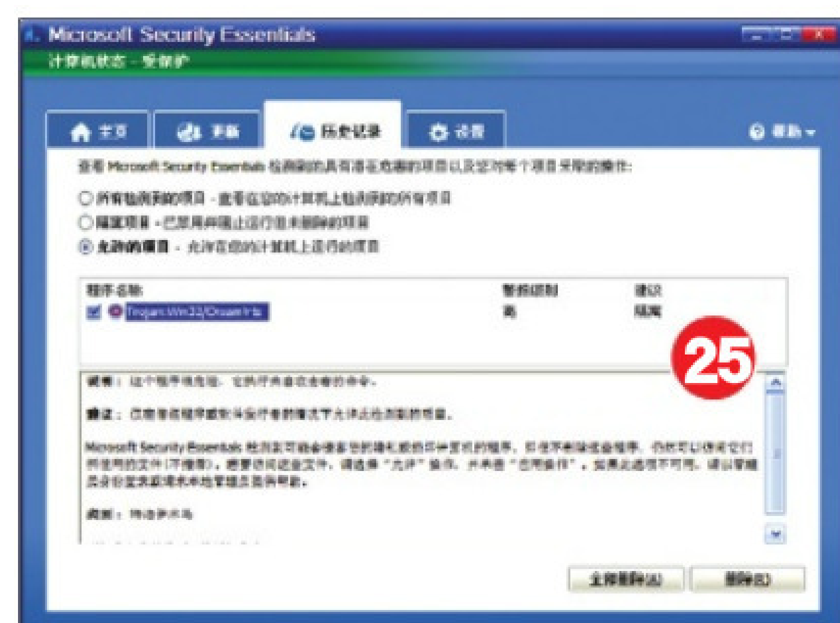
完备详细可恢复——日志与病毒隔离区测试

一款好的杀毒软件可以提供详细的病毒查杀日志，方便用户查看统计病毒攻击威胁与概率。而病毒隔离区则是杀毒软件的后悔药，可在误杀的情况下，及时的恢复被隔离的正常文件。大部分杀毒软件都提供了日志与病毒隔离区的功能，但是在操作的细节上不尽相同。

MSE的日志与病毒隔离比较独特，将两个功能统一在了一起，放在“历史记录”中。查看“所有检测到的项目”，可看详细的病毒查杀日志，其中包括病毒类别、说明和处理建议等各种详细的信息（图24）。要查看处理被隔离的病毒，可在“隔离项目”中进行。另外，MSE中还有一个比较有特色的功能“允许的项目”，当MSE查杀到一些可疑的病毒文件时，如果用户忽略查杀允许该程序文件执行，那么将会被记录在此项目中。用户可在确认此文件为病毒的情况下，将其重新隔离（图25）。



360杀毒的日志以分类的方式显示，可查看到详细的病毒查杀、实时监控和升级日志（图26）。并且每个日志是以不同的.log文件保存记录的，不必再进行导出日志的操作，即可直接提供该日志文件供分析了。360杀毒的文件隔离区中，提供了一个文件查找的功能，可快速查找被误查杀的文件以进行恢复（图27）。

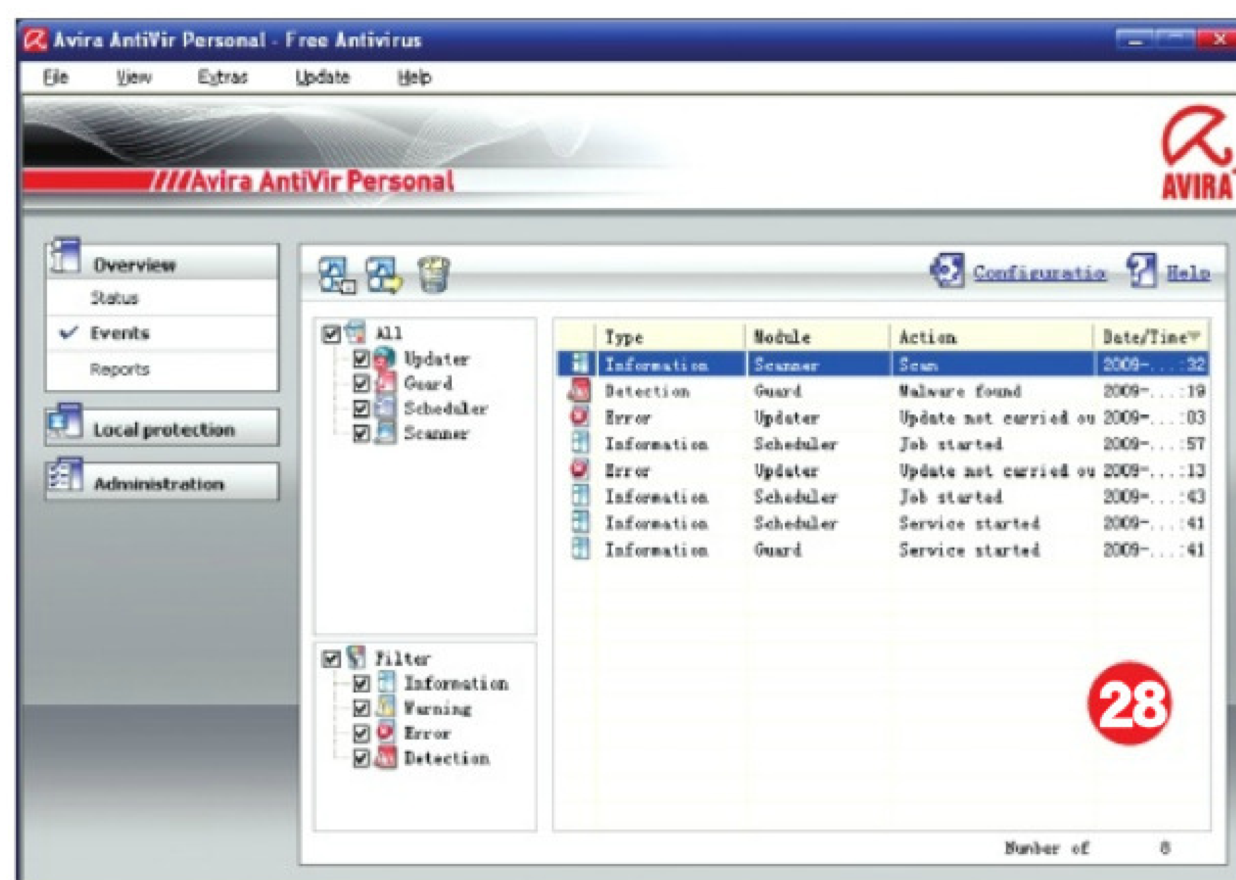


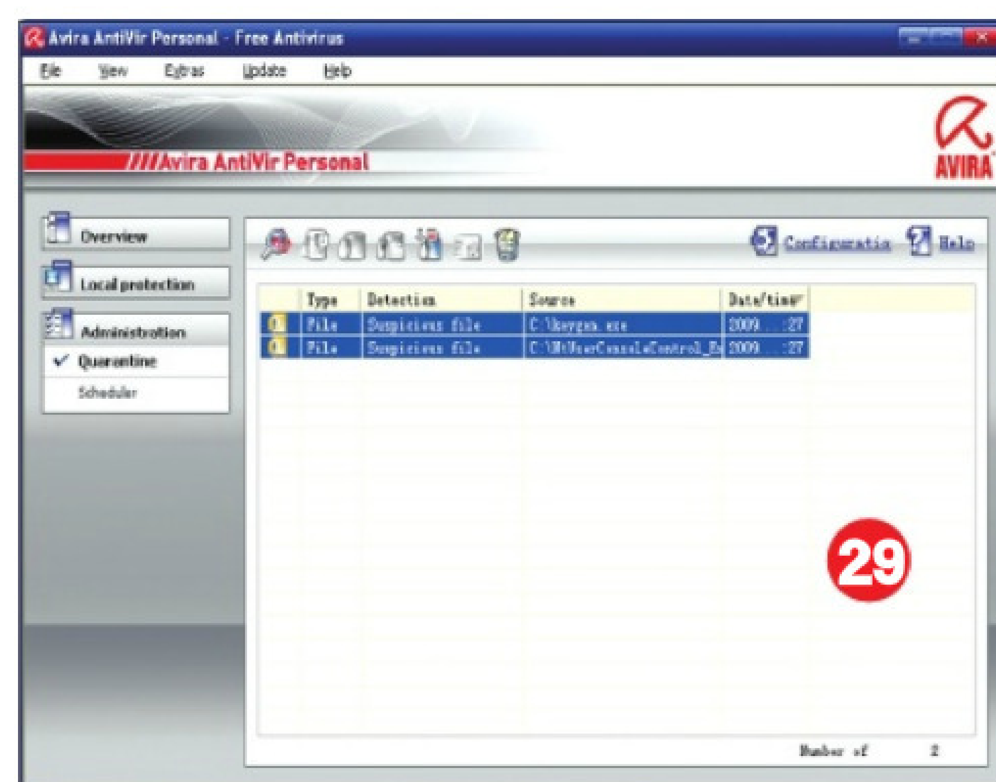




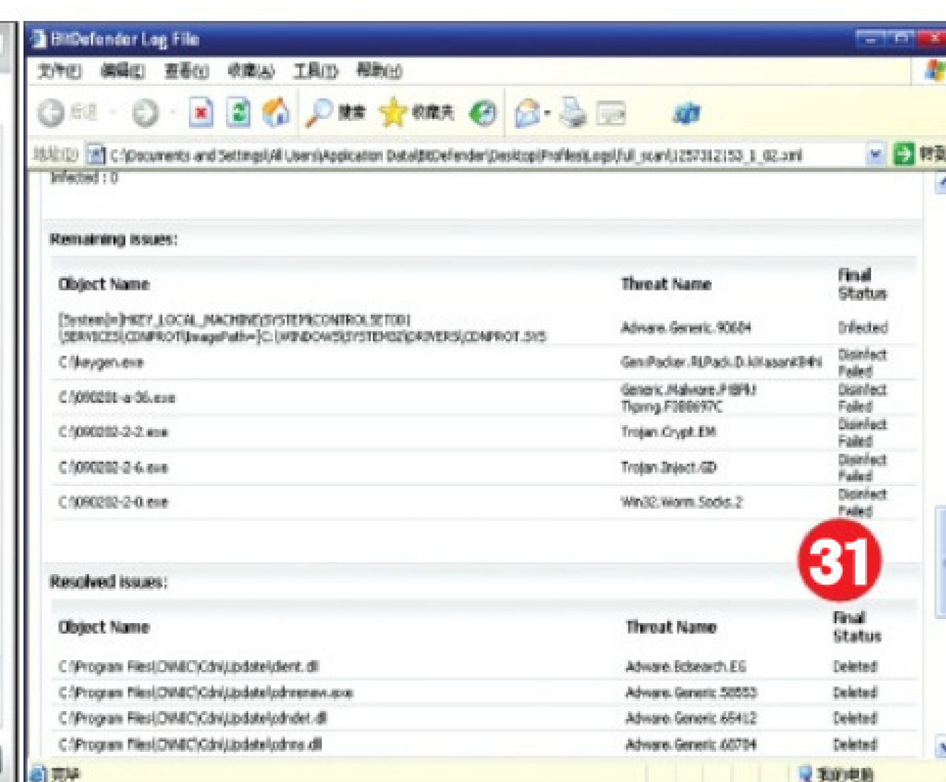
Avira的日志功能非常全面完善，可对日志进行分类检索、过滤，提供了包括升级、病毒查杀、实时监控、计划任务日志（图28）。在Avira中提供了一个特殊的隔离病毒分析功能（Rescan selected objects），可对隔离区中的病毒可疑文件进行再次扫描分析（图29）。在更新病毒库后，对已隔离文件重新进行扫描分析，以避免误杀情况的发生。而且Avira的病毒隔离区有一个特殊的功能，可手工添加要隔离的文件。对于可疑文件或要重点保护的机密文件，可将其手工添加到病毒隔离区中，禁止访问或进行保护。

BitDefender的日志功能比较特殊，在扫描界面中的每个扫描方式使用自己独立的日志查看管理，没有统一的日志管理界面，感觉似乎不太方便（图30）。不过BitDefender提供的扫描日志文件非常详细，以网页方式提供，很直观（图31）。









AVG的日志功能简单实用，提供了升级和扫描日志，包括计划任务日志，病毒隔离区可方便的删除或恢复查杀的病毒文件。

Avast!5提供了扫描日志，并且每项实时监控功能都有详细的报告文件。Avast!5可以设置隔离区空间大小，防止查杀病毒文件太多时占用过大的硬盘空间，以免影响系统运行。

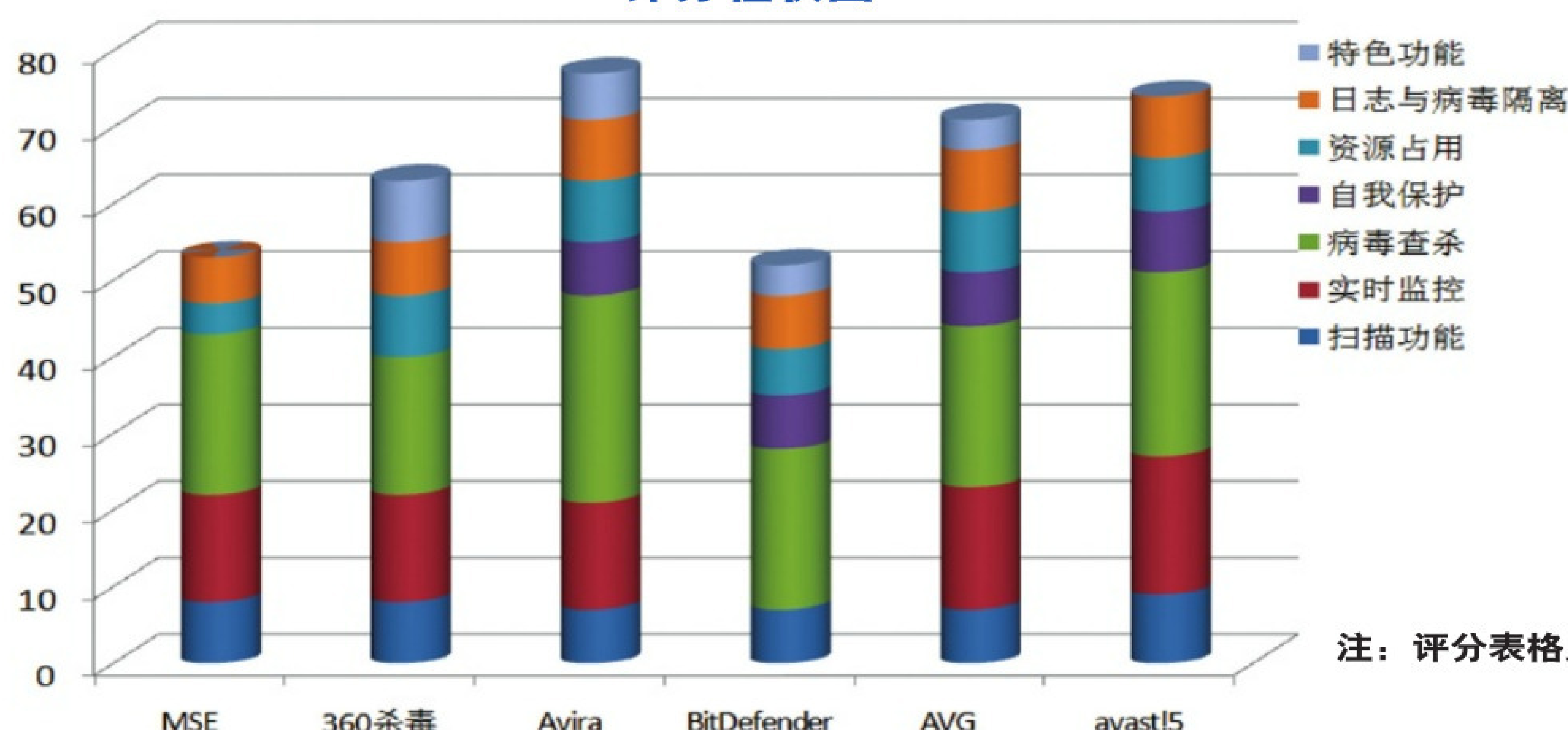
日志与隔离点评：

各款免费杀毒软件的日志与隔离区功能都是很完善的，Avira的手工添加隔离文件及再次扫描隔离文件的功能比较突出，Avast!5的隔离区空间大小设置也很实用。

总评与用户选择方案

经过全面的测试对比，下面我们对各款免费杀毒软件的优劣进行一个总评结语。

评分柱状图



注：评分表格见下页

软件名称	扫描功能	实时监控	病毒查杀	自我保护	资源占用	日志与病毒隔离区	特色功能	总评
系数	1	2	3	1	1	1	1	满分100
MSE	8	7	7	0	4	6	0	53
360杀毒	8	7	6	0	8	7	8	63
Avira	7	7	9	7	8	8	6	77
BitDefender	7	0	7	7	6	7	4	52
AVG	7	8	7	7	8	8	4	71
avast!5	9	9	8	8	7	8	0	74

MSE

简单易用，而是微软提供的产品，因此兼容性非常好，特别是适合在Win7系统上使用。但MSE病毒查杀率不是很高，而且也未提供启发式扫描之类对付未知病毒的技术，而且MSE有着很明显的缺点，自我保护能力太差。另外，在XP系统上，MSE的病毒扫描速度非常慢，系统资源占用率也比较高。

360杀毒

资源占用率非常低，但自我保护能力实在太差，很容易被病毒破坏，导致形同虚设。360杀毒的病毒查杀率很一般，不过在监控上提供了比较全面的功能选项，还有一个全屏免打扰模式，而且操作也非常简单，对普通用户来说比较简单易用。但如果不与其他安全软件同时使用，其脆弱的自我保护能力，容易导致用户系统完全处于未保护状态下。



Avira

它是几款免费杀毒软件中病毒查杀率最高的，其防护功能也很强大，资源占用率非常低，而且自我保护能力非常强，而且提供了全面的扫描功能，并可手工添加可疑的隔离文件。虽然没有直接提供网页和E-mail等监控功能选项，不过在文件监控的保护下，足以保护各种网络操作的安全性。

BitDefender

资源占用比较低，自我保护能力也比较强，还提供了全面的扫描方式。不过病毒查杀率不是很高，而且未提供即时监控功能，因此在对系统病毒防护上有明显的漏洞。

AVG

在病毒查杀率和资源占用、实时监控功能方面成绩都不错，唯独其自我保护能力比较弱，因此导致容易被病毒关闭和破坏，从而无法对系统提供保护。

avast!5

界面漂亮操作方便，提供了最为全面的系统防护功能，从文件到网页、邮件、下载、IM聊天全面封锁病毒进入系统的通道。病毒查杀率也很高，其资源占用却并不多，再加上独特的病毒文件修复功能，在本次测试中表现很出色。

对于追求高查杀率的用户，Avira AntiVir Personal-Free Antiviru在病毒查杀测试中的优秀表现，绝对是此类用户的最佳选择。而且Avira的资源占用很低，文件监控功能足以防范各种渠道进入的病毒。avast!5全面而强大的实时监控防护功能，非常适合经常进行各种网络环境下操作的用户，其界面友好操作简单，加上病毒高查杀率，也适合讨厌只有英文界面的Avira用户。

AVG Anti-Virus Free Edition 9.0和BitDefender 10 Free Edition、MSE、360杀毒这几款免费的杀毒软件，都存在着一定的缺陷，例如自我保护能力太弱或未提供实时监控功能，因此想完全依赖这几款杀毒软件就能保护系统安全是不可能的，必须加装其他安全防护软件协同构造系统安全防线。

结　语

通过对几款主流的免费杀毒软件评测，我们发现免费的杀毒软件在技术上并没有明显的劣势，不过相对收费软件来讲功能上有所缩水。360免费杀毒之类的出现引起网络上的震动，甚至有许多传统安全软件厂商对360免费杀毒的口诛笔伐，其实完全没有必要。

免费杀毒软件之所以受到用户的欢迎，必然有其存在的道理，然而收费杀毒软件也同样有其存在的力量。当一款收费的杀毒软件物有所值，重视安全的用户当然会选择付出一定的费用以获得足够的安全。而对安全要求不高的用户，选择完全免费的杀毒软件，也是理所当然的。其实国外的杀毒软件在这方面做得很好，分别针对不同安全需求的用户，推出不同的软件版本。对于家庭用户对安全要求不高，免费的家庭用户版足以满足需要，而对于企业公司之类的用户，则推出功能更为全面强大的收费版本，同时提供相应的安全维护服务。

一味执着于杀毒软件的收费或免费，完全没有必要，不同的用户有不同需求。免费绝对不是杀毒软件市场洗牌的原因，唯有技术实力，才是真正吸引用户占领市场的关键。P

Windows7带来改变
——家庭组和媒体流

■广东 GZ

关键字：Win7 家庭组 媒体流

Win7中众多新特性都体现在实际应用细节上，着重于改善终端用户的应用体验，使得初级用户能轻松的掌握和应用各种软硬件，深度用户能有效提升他们的操作和工作效率，摒弃成见就会发现Win7的易用性、高效性已达到之前的未有高度。

家庭组（Home Group）

既然有了工作组，为什么不能有家庭组呢！不管你属于哪种程度的用户，仔细思考一下，之前的Windows共享文件和打印机有多么复杂。为了妥协微软将操作系统默认设置为“简单文件分享”模式，以牺牲安全的方式获得相对简易的操作，这种方式有多么糟糕已不再需要论述，而且如此也不能做到在同一网络环境中将不同文件指定分享给不同共享用户。Win7的家庭组概念于是就在这种尴尬局面下出现，即使初级用户也能在数十秒内完成设置，获得简单安全快捷的分享体验。

一、使用“家庭组”简单分享

1. 家庭组必须架构在“家庭网络”模式上，打开控制面板中“网络和共享中心”的设置，确保当前的网络位置设置为“家庭网络”，只需单击当前网络位置的设置，然后选择需要的网络位置即可（图1）。

2. 在“控制面板”中打开家庭组，然后单击“创建家庭组”，非常简单地就能跟随设置向导完成创建，并记录下加入家庭组共享所使用的密码（图2）。

3. 此时处于同一网络中的Win7操作系统的其他计算机，在“控制面板”中打开家庭组即可看到可加入网络上家庭组的提示，单击“立即加入”并输入之前记录的密码即将这些电脑加入到家庭组中（图3）。



4.打开已加入家庭组的任意一台计算机的资源管理器，即可发现左边导航栏中已出现了家庭组中共享计算机的信息（**图4**）。

5.家庭组成员计算机会默认共享库中部分内容，用户可随时加入或删除共享的内容，只需要简单在需要共享的文件夹或文件上点击右键，或点击标题栏上的“共享”下拉菜单，简单选择家庭组为共享的对象即可（**图5**）。

6.家庭组成员计算可随时退出一个家庭组后再加入另一个家庭组，但是不能同时加入多个家庭组。这样设置可确保同一台机器只能共享一个家庭网络中的资源，然而记下每个Home Group的密码，通过切换家庭组就可切换共享的资源（**图6**）。



二、非“家庭组”成员共享设置

1.家庭组的概念是安全的前提下方便快捷的分享，不过用户也经常需要与家庭组外的计算机共享文化。在需要共享的文件夹或文件上点击右键，选择“共享→特定用户”，在共享设置窗口的下拉菜单中选择“Everyone”，点击添加加入共享成员名单，并设置相应的读写权限（**图7**）。这样的共享设置不需要密码，家庭网络上非家庭组成员的Win7/XP/Vista计算机也都能访问。

2.正常情况下非“家庭组”成员的网络计算机应该能通过网络邻居正常访问以上的共享文件夹，可是对于WinXP/Vista操作系统的计算机，也会出现明明能在网络邻居中浏览共享文件夹，却无法打开访问的故障（**图8**）。

3.如果仔细查看故障提示，会发现无法访问的原因是没有权限。但是上面在设置高级共享过程中不是已添加了Everyone的权限，怎么还会没有权限访问？这是由于Win7默认文件共享除了要分配相应权限外，还同时受制于文件系统NTFS的权限。因此在所创建的共享文件夹或系统NTFS格式的磁盘上点右键“属性→安全”，在“组或用户名”栏点“编辑”，再点“添加”，在“输入对象名称来选择”中输入“Everyone”点“确定”。如此XP的电脑应该就能正常访问在Win7/Vista中所创建的共享驱动器和文件夹了（**图9**）。

4.由于Win7计算机和WinXP计算机之间是共享文件还会出现一种故障，即Win7的计算机不能在网络中显示WinXP的共享文件夹，也无法直接通过计算机名访问，只能通过“\\ip地址\”来访问共享文档。简单的解决办法是将Win7计算机和WinXP设置在同一工作组，然后点击“网络和共享中心→改变高级共享设置”，将“网络发现”等共享设置项打开，即可发现网络上WinXP的共享文件夹（**图10**）。如果没有效果那么使用Win7创建“家庭组”，虽然WinXP计算机不能加入，却能使Win7计算机在设置过程中发现家庭网络上其他共享计算机。

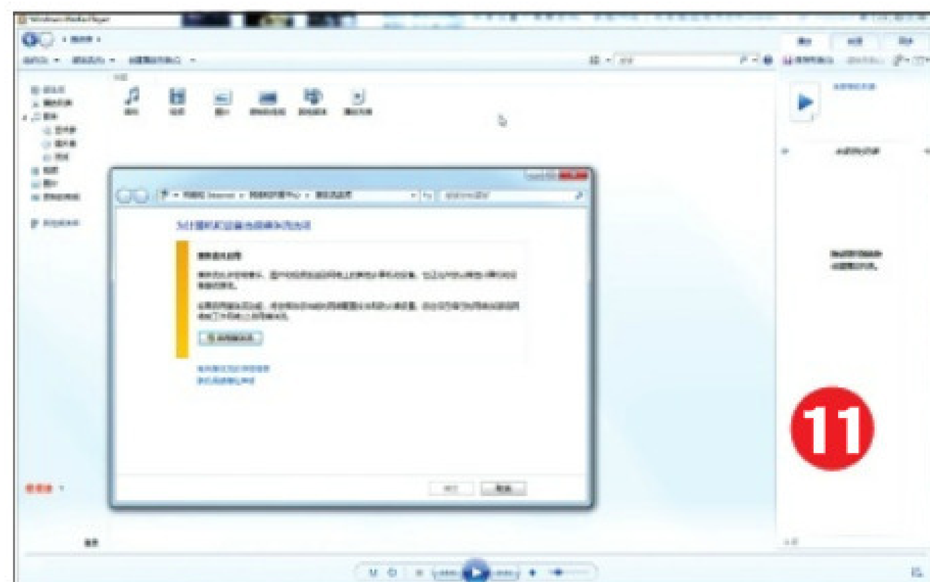


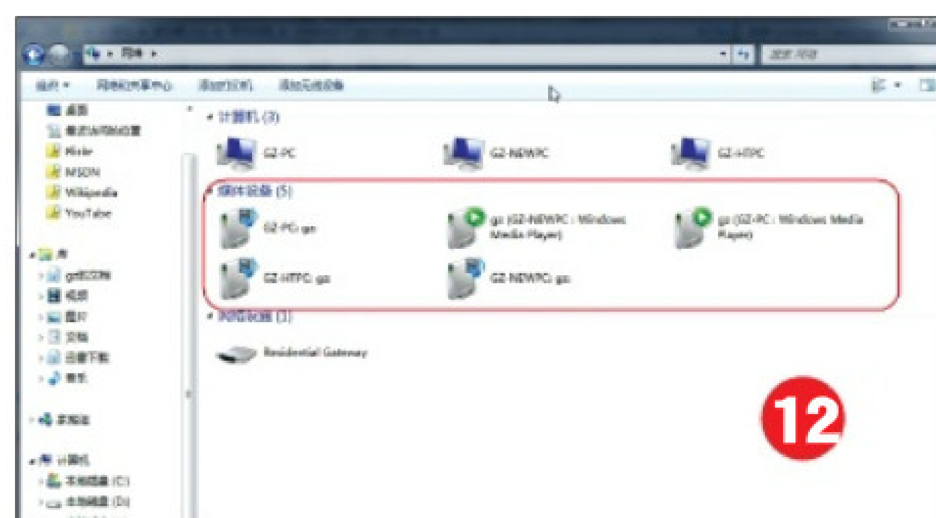
家庭媒体流

如果想在家中分流媒体，但却不知道要更改哪些设备和设置，该怎么办呢？答案就是Win7中的家庭媒体流。Win7的家庭媒体流特性媒体能简化分享流程并降低复杂度，无需寻求专业人员便可轻松设置媒体流。设置了家庭媒体流后，音乐、照片和视频将立即可用于家庭网络中的其他PC和设备上，同时也可限制对不希望共享的媒体内容的访问。

一、开启“媒体流”共享

1.加入家庭组的Win7计算机默认已打开了“媒体流”功能，没有加入家庭组的Win7计算机可打开Windows Media Player，如果播放机当前处于正在播放模式，单击播放机右上角切换到媒体库管理界面。点击菜单“媒体流→打开媒体流”（**图11**）。





2. 打开资源管理器网络界面，确认网络中出现了新的“媒体设备”图标，通常媒体流库会表示为一个图标，打开Windows Media Player后又会出现一个媒体播放机的图标，这表示本机的媒体流已在网络上共享。如果有多台支持媒体流的设备在网络中则会表示为多个图标，包括Win7计算机，及支持媒体流标准的数字播放器（图12）。

3. 此时打开共享家庭媒体流的Win7计算机的Windows Media Player，切换到媒体库管理界面，即可发现左侧导航栏中“其他媒体库”下出现了网络上共享的媒体库内容，点击它即可浏览、搜索、播放这些共享的内容（图13）。

4. 如果希望对于媒体流的共享内容进行有限制的分类，将指定内容分配给媒体流，打开Windows Media Player切换到媒体库管理界面，点击“媒体流→更多流选项”，在流选项设置窗口中选择本地设备，点击“自定义”打开共享内容自定义窗口（图14）。

5. 在自定义窗口中取消“使用默认设置”，用户就可设定使用媒体的星级来限制共享的内容，也可使用更严格家长分级进行限制（图15）。

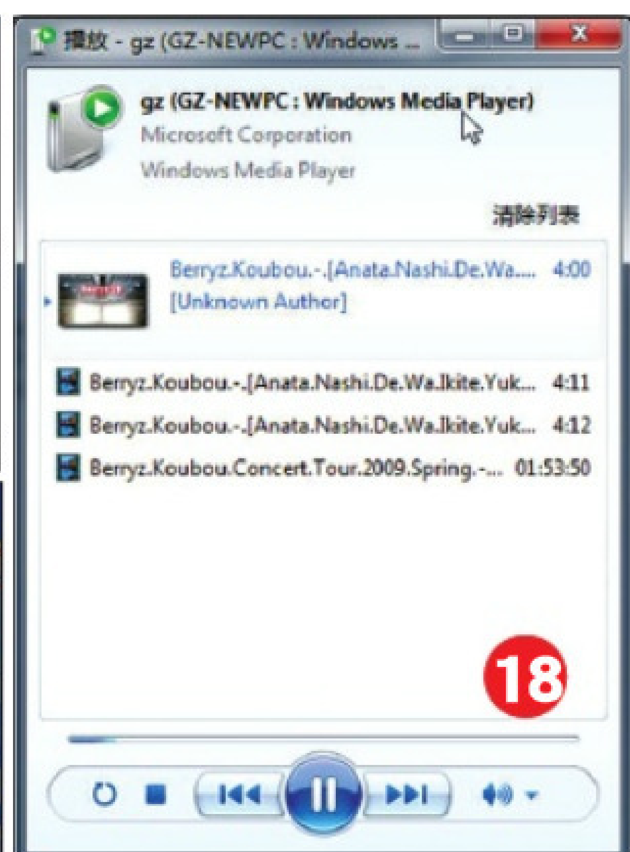






二、开启“播放到...”功能





1. 越来越多的消费电子设备都可直接连接到网络和Internet，使用这些家庭娱乐设备播放网络媒体并不轻松，而且很难做到直观有效地播放管理。Win7的家庭流则可方便地控制家庭音频视频系统、Win7计算机和其他联网媒体设备（符合DLNA标准），来播放位于计算机媒体库上的数字媒体内容，反之亦可。假设网络中有两台Win7计算机分别作为播放和控制端，首先要使Win7计算机成为家庭流的受控设备，打开Windows Media Player并切换到媒体库管理界面，点击点击菜单“媒体流”，勾选开启“允许远程控制我的播放器”，及“自动允许设备播放我的媒体”（图16）。

2. 此时打开任意一台Win7计算机的Windows Media Player，切换到媒体库将希望播放到另一台计算机的内容拖入右边的播放列表，然后只需要右键单击希望播放的内容，点击上方的“播放到”按钮，在下拉列表选择希望播放媒体的网络设备（图17）。

3. 此时控制端会跳出一个新的播放控制窗口，在网络略加缓冲后远程计算机就会开始播放，在控制端则可浏览播放的进程，也可控制随时暂停、跳转、切换所播放的内容，跟在本地计算机的操作没有任何区别（图18）。其实“播放到”的功能最大意义是使用计算机来控制家庭娱乐设备，大多数情况下甚至媒体接收器不支持发送的媒体文件格式，Win7也会将自动检测并将该文件转换为媒体接收机可播放的格式，这就免去了大多数普通用户的工作和困扰。

三、联机ID的远程访问





1. 如果要跟家庭网络/家庭组外的计算机共享文件，或说自己希望在从工作计算机透过Internet访问家庭计算机中的文件，是否必须在本机上创建一个Windows账户？其实不必，联机ID就是处理这些特殊情况的最佳方案。打开家庭Win7计算机中用户账户，点击左侧导航面板上的“链接联机ID”，在弹出设置窗口中点击“添加联机ID提供程序”（图19）。

2. 在自动弹出的网络浏览器窗口中，点击下载适合本机操作系统版本的链接ID软件，跟随向导下载并安装Windows Live ID Sign-in Assistant 6.5（图20）。

3. 回到“控制面板→用户账户→链接联机ID”，此时窗口中已出现了联机ID提供程序，单击右边的“链接联机ID”的链接打开登录设置窗口（图21）。

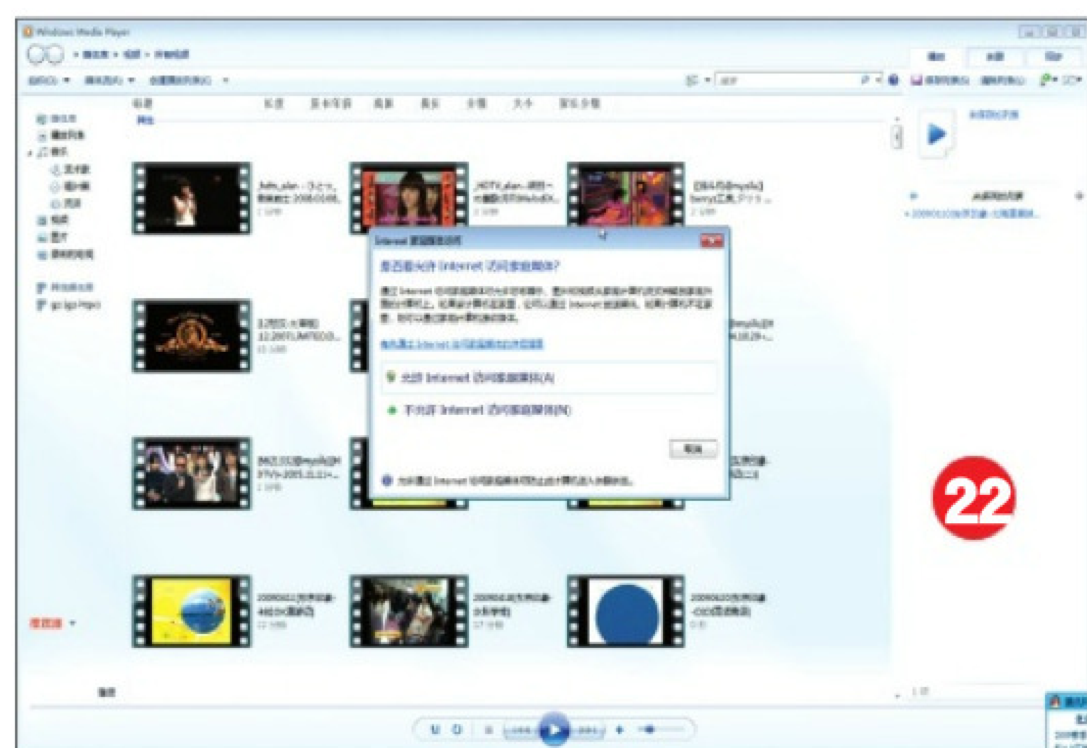
4. 在弹出的登录设置窗口中，填入你的Windows Live ID，没有的话可使用MSN Messenger账户创建一个，等到登录完成并且窗口消失后，控制面板的“链接联机ID”设置窗口中，联机ID提供程序右边就出现了可供联机的ID（图22）。

5. 打开家庭Win7计算机中Windows Media Player切换到媒体库管理界面，点击“媒体流→允许网络访问家庭媒体”，在弹出窗口点击“允许Internet访问家庭媒体”（图23）。

6. 那么在Internet网络上任意一台Win7计算机，只要登录上Windows Live ID或MSN Messenger通讯工具，打开Windows Media Player切换到媒体库管理界面，即可发现可访问在Internet另一端家庭Win7计算机上的媒体库内容，尽管访问者根本就不是家庭网络中家庭组的成员（图24）。

7. 如果本地计算机要切换分享内容给另一台计算机，也只要简单的绑定另一个Windows Live ID作为本机的链接联机ID即可，操作非常简单快捷，不会像建立本地用户账户一样留下诸多后遗症。









移动宽带（Mobile Broadband）

3G宽带已逐步走入人们的生活，Win7已内置移动宽带完美支持，无论使用哪家网络供应商的3G网络，都可轻松使用无线数字卡将计算机连接到Internet。不需要安装任何其他第三方软件，只需要插入无线数字卡，PC就能自动连接到Internet，其过程类似于连接到本地无线网络。下面在Win7中插入电信EVDO天翼网络的华为EC1260上网卡，你会发现整个过程出奇的简单容易。

1. 将华为EC1260插入Win7计算机中，用户可安装卡内自带的驱动软件，如果驱动版本太老无法正确安装，可通过Windows Updata或华为官方网站获得最新的兼容驱动，安装完毕重启计算机（图25）。

2. 我们不需要像WinXP/Vista那样安装网络供应商或其他第三方拨号程序，打开“网络连接”确认Win7已自动为数字卡生成了移动宽带的拨号程序，整个过程无需用户插手输入任何信息（图26）。





3. 此时用户可在桌面右下角的系统托盘网络连接图标中点击，打开查看可用网络弹出窗口，用户可在这里简单的点击3G拨号程序连接Internet，就像管理连接本地无线网络一样简单轻松（**图27**）。整个连接过程用户仅仅只是安装数字卡的驱动——甚至这也可通过Windows Updata自动完成，比连接本地无线网络还要轻松。



凭据管理器

重装计算机的关键并不在于操作系统本身，而是应用环境的恢复，这其中网络访问凭据（用户、密码、证书等）是最麻烦的部分，这就是为什么大量用户宁愿在严重拖慢的计算机上挣扎。事实上在登录远程计算机或访问站点时，通常都要输入用户名和密码信息，这些重复性的操作也影响着用户的工作效率和使用体验。Win7中的凭据管理器能将这些网络访问凭据保存/备份到本地，在访问时系统自动完成凭据的认证过程，或是重装计算机时快速的迁移导入。

1. 凭据的保存方法有两种，一种是在应用程序登录过程中设定自动保留凭据，例如打开远程桌面连接程序，点击选项下拉按钮以显示更多的内容，这时用户即可勾选“允许我保存凭据”（**图28**）。

2. 此时登录的输入密码账户的窗口与不保存凭据的登录窗口不同，下方的“记住我的凭据”已勾选，当用户输入用户名和密码并成功登录后，凭据就已保持在“凭据管理器”中，下次登录同一远程计算机时，就不再有登录账户输入过程了（**图29**）。

3. 如果用户必须手动输入保存凭据，那么打开“控制面板→用户账户和家庭安全”，点击打开“凭据管理器”（**图30**）。



4. 默认情况下“凭据管理器”并没有保存任何凭据，除非用户利用自动功能保存的凭据。在此用户可添加“Windows凭据”“基于证书的凭据”“普通凭据”这三种类型的凭据。相对来说，“Windows凭据”和“普通凭据”使用较多。特别是“Windows凭据”，我们可将Home Group的凭据、远程桌面的凭据、共享凭据等添加进来。点击“添加Windows凭据”链接进入添加凭据窗口。在此，我们分别输入目标地址（Internet地址或网络地址）的名称或URL地址，及用户名和密码。保存在“凭据管理器”中的凭据信息可随时进行修改删除（**图31**）。

5. 将访问凭据添加到“凭据管理器”中，不仅可方便对于目标站点的访问，同时也便于快速地迁移。当凭据添加完毕后，可点击凭据管理器窗口中的“备份保管库”链接将凭据信息保存下来。在安装了新的系统，或我们要将其迁移到另外一台PC时可点击凭据管理器窗口中的“还原保管库”链接将其还原到新系统中（**图32**）。





最近在网上看到消息称，2018年电子书将完全取代纸质书，心中颇觉荒谬。虽然近年来我所看过的书中，电子书也已不少，但是每逢碰到想正经读书时，我还会乖乖地拿起纸质书。舒适度将来或可改善，在书上胡乱画笔记或许未来也有更好的解决之道，但最关键的是，难道将来每个人都有随处可用的、不会坏的、且功能/舒适度堪比纸质书的电子阅读器吗？书本作为传播知识的第一媒体，我以为最关键之处在于它的极高性价比。我一直认为，几乎再也找不到什么商品，能比一本优良的纸质书的性价比更高。而对于那些希望借助知识来改变命运、位于生活中下层的人们，只有这样高性价比的纸质书才是希望，而不是那种轻飘飘的电子书。

■北京 淮阳客

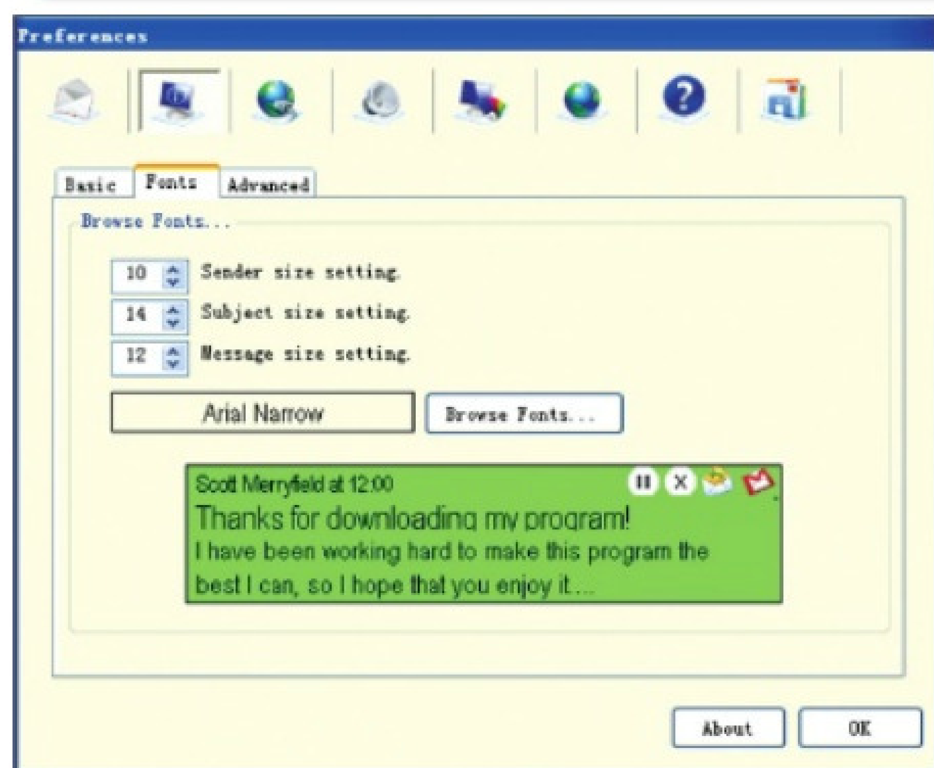
“整容”助手——FaceFilter Studio 2.0

□大小：14.2MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://greendown.cn/soft/18029.html

这款功能强大的肖像修正软件，一直以来都是笔者的压箱收藏，近日其发布了2.0版本，新增功能也是可圈可点，在这里强烈向大家推荐。这款软件所使用的核心技术是头部检测及面部器官定位，通过自动检测与用户手动调节相配合的方式，可精确锁定嘴、眼、眉等部位，而这些部位的形状正是影响面部表情最为关键的元素，通过对这些部位进行细微调节，即可实现表情变换的神奇效果！软件内置了“魅力型”“娱乐型”共40余种表情模板，只要之前精确调整了器官定位，在这里只要轻轻一点，面部表情就能立刻发生改变，变成微笑、调皮、活力、忧郁、不满等各种形式，并且令人欣喜的是，该变换非常自然；除此之外，你还可手动对面部进行调整，修正头部形状、调整面部特征、对面部肌肉进行设置等，变化后的设置可存储为自定义模板。2.0新版中主要增加了肤色调节的功能，通过面部遮罩、眼睛颜色修正、皮肤滤镜等工具，几乎能让你任意操纵面部的肤色，当然更重要的是，经过肤色修改的照片同样也非常自然！





Gmail伴侣——Scott's Gmail Alert 3.70

□大小：1.30MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://ga.graphicport.net

如果你使用Gmail作为常用邮箱，也许可将这款软件设为随机开启。它支持Gmail新邮件到达提醒功能，虽然这方面Google官方也提供了“Gmail Notifier”提醒软件，不过与之相比，本软件支持多达5个Gmail账户（邮件到达时可用不同背景颜色区别账户）。同时，在它的提示界面上，提供了快速回复的功能，因此，如果只是简短的回复，就无需点开浏览器、等待Gmail页面载入后再撰写信件；对应的，既然有快速回复功能，那么也可快速发送简短邮件，总之它将使你的操作将更为快捷。除此之外，如果你的Gmail账号还开启了Google Calendar（日历）、Google News（RSS订阅）功能，那么，这款软件也能将日历中的提醒事件，及所订阅Feed中的更新，在第一时间发送到你的系统托盘提醒中（需在软件中开启对应功能）；此外，它同样也能快速向Google Calendar中增加新的日历事件。

微软官方杀毒——Microsoft Security Essentials 1.0

□大小：8.64MB（WinXP中文版） □授权：免费（需正版验证） □语言：英文

□下载：http://www.microsoft.com/security_essentials

来自于微软正版增值计划中浓墨重彩的一笔，终于在最近绘出——微软正式有了自己的杀毒软件。这款下载时没有任何障碍，进入上述下载页面后，网站会自动根据你的系统，给出对应的下载版本。不过由于属于正版增值计划，该软件在安装时会联网进行正版验证，只有通过的用户才能成功安装，此外初次执行时它会下载最新的病毒和间谍软件定义。软件的病毒扫描界面非常简洁，而其他设置也并不复杂，总体来讲，其定位似乎就是“简单化、基础化”，这仿佛是在给出一个信号：微软只是给那些一般用户提供基础的杀毒功能，而并非要抢已有专业杀毒厂商的饭碗。软件于后台监视执行时，约占70MB的内存空间，CPU占用几乎为零，资源占用率为中上水平。扫描速度较慢，与同类软件相比处于中下水平。在设置中，软件支持计划扫描，可设置自定义默认操作，可选择是否扫描压缩文件及可移动驱动器，还可对文件、文件类型、进程等设置排除性操作；其中有一个亮点，就是在清理工作进行之前软件将自动创建系统还原点，这将有助于解决误杀、杀毒不完善等问题。





你适合用Win7吗？——Windows 7升级顾问 2.0

□大小：8.27MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43539.html

Windows 7已正式发布，相信不少用户也已将系统升级列入自己的近期计划。不过，你的系统是否适合新系统，有哪些硬、软件会在新系统下不兼容，或成为新的瓶颈？如果你对这些尚不清楚的话，不妨来试一下微软官方发布的这款升级“顾问”。该软件可在WinXP SP2以上系统执行，需.NET2.0 Framework执行支持。启动后软件会进行全面的兼容性检查（耗时取决于你安装的硬软件数量），之后给出详细的报告。该报告所涵盖的内容大致包括：当前硬件环境适合于哪种版本的Win7安装（主要是32位和64位，及是否能直接升级，还是要完全安装——报告中的术语是“自定义安装”），CPU、显卡及硬盘剩余空间是否适用于升级，哪些软件不再能使用（例如Win7中不包括Outlook Express），哪些软件完美兼容、或可通过升级解决兼容问题（当然这里只会列出主流常用的软件），哪些硬件设备可兼容使用。此外，还可检测你的系统是否支持WinXP Mode（主要从CPU虚拟化技术、内存容量及磁盘剩余空间来判断）。

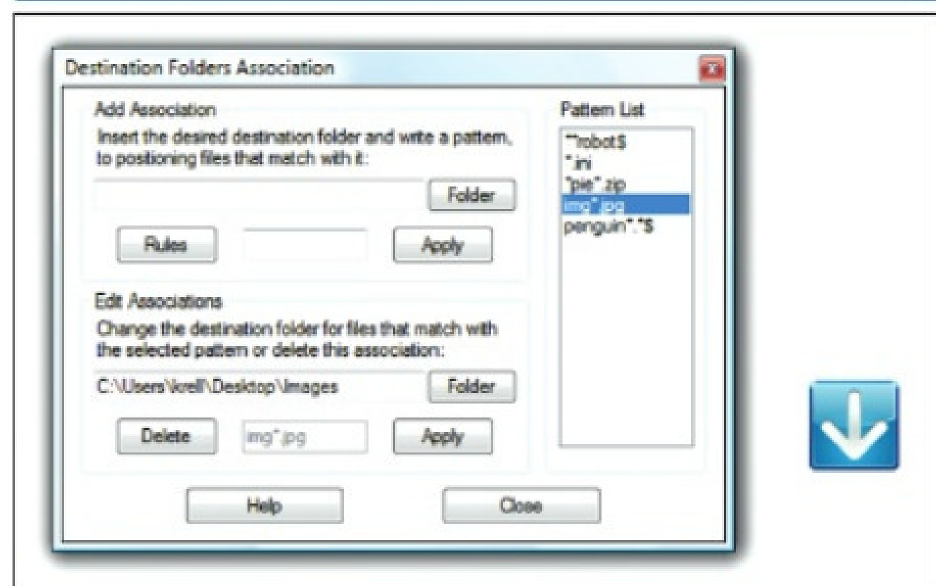
手柄模拟键盘——JoyToKey 4.1



□大小：466kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.fixdown.com/soft/1230.htm

相信对于不少喜欢玩游戏的朋友，这款软件已不陌生，它可用手柄来模拟键盘或鼠标指令，使得原本不支持手柄的游戏，也能用手柄操作，让其操作灵活性大大增加。在数年的沉寂后，软件作者又重新将这款软件升级至4.X版本，推荐新老用户升级。新版本中增加了两种新的键盘模拟方式，如果你的游戏或软件不支持旧版模拟方式，不妨在“参数选择”中切换，也许就能解决问题。此外，在键盘连射机制中，增加了低于1秒1次的“缓慢连射”设计，例如，可实现“4秒1次”的连射按键模拟。此外，作者还改进了检测手柄的功能，可让你不必重启软件，即能重新侦测是否有新的手柄控制器加入，还有一些细微的修正，将使得操作更为连贯。

注：新版中增加了“注册”功能，但是作者在官方主页宣称，即便不注册也不会影响功能的使用，亦未增加限时设计，实际上这更像是一个“捐赠”的设计。



文件分类存放——DropIt 0.6

□大小：400kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.lupopensuite.com/db/dropit.htm

一款帮助你分类存放、管理文件的小工具。软件启动后，会出现一个类似于网际快车等软件的悬浮图标窗口，只要你将文件拖入这个小窗口，软件就会根据事先设定的规则，将该文件移动或复制到指定目录。在悬浮图标上右击，选择“Manage”即可进入规则设置窗口。软件规则包括两部分，第一是目标文件夹，即把文件移动/复制到什么位置，第二是文件规则，符合该规则的文件/文件夹才会被移动/复制到上述目标文件夹。文件规则支持*号通配符，例如用“*.mp3”代表所有的MP3文件；如果你希望对文件夹做通配设置，那么需用双星号“**”来行使同样的功能；此外软件还支持过滤，方法是在规则末尾加入“$”符号，例如“*.mp3$”表示排除所有的MP3文件。如果在分类文件时，过滤规则与通配规则相抵触，则软件会跳出对话框让你选择适用哪条规则。另外，如果你要将软件默认的文件移动改为文件复制，请右击悬浮图标并选择“Option”，更改其中的“Positing Mode”。

PDF全能转换——pdf2all 5.45



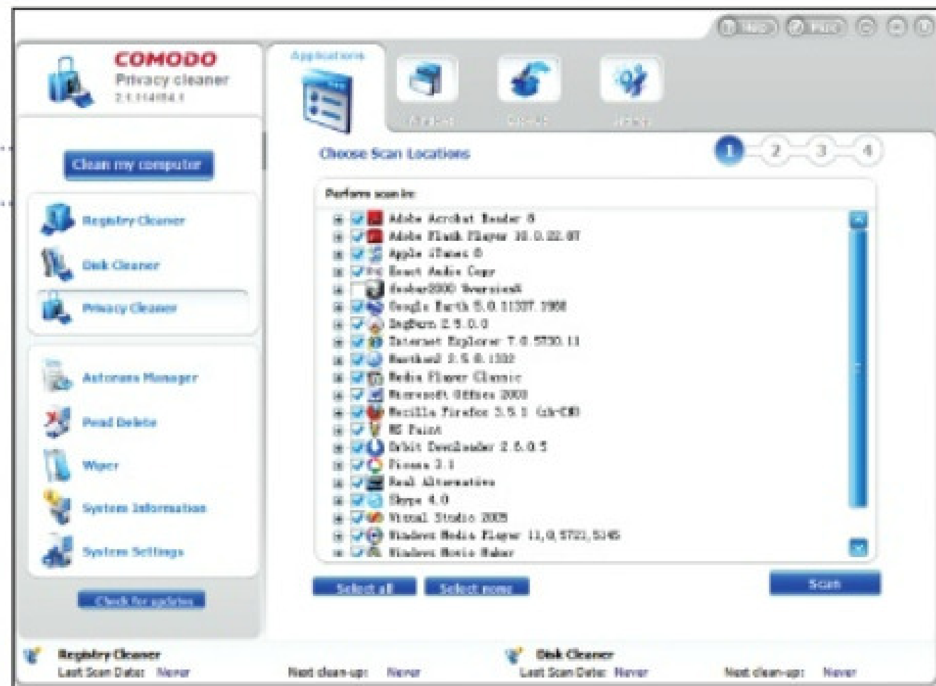
□大小：1.09MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/37743.htm

经常使用PDF文档的用户，不免会碰上相关的格式转换问题，这里就向这些用户推荐一款与PDF相关的全能格式转换工具。它支持多种格式与PDF之间的转换，例如将Word、Excel、PowerPoint、Access、TIFF、PS（PostScript）等文档转换为PDF格式，将PDF格式转换为JPG、BMP、TIFF、EPS、PS、HTML等格式，此外它还支持一些特殊的转换，例如PDF文件合并、为PDF添加水印、PDF裁剪、PDF加密等。软件使用很简单，使用内置的文件浏览器可很方便地找到符合转换要求的源文件，选定文件后（遗憾的是不支持多选，不可批量转换）再至“选项”区块勾选自己需要的各种设置，点击“开始”按钮即可转换。不过使用时需注意，要转成PDF格式，系统中必须安装GhostScript和PostScript两款辅助软件，这两款软件均为免费，请大家自行于网上搜索。另外，Vista与Win7的用户，须使用“管理员权限”和“兼容模式（WinXP）”来安装本软件。

系统清道夫——COMODO System Cleaner 2.1

□大小：9.50MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/82252.htm

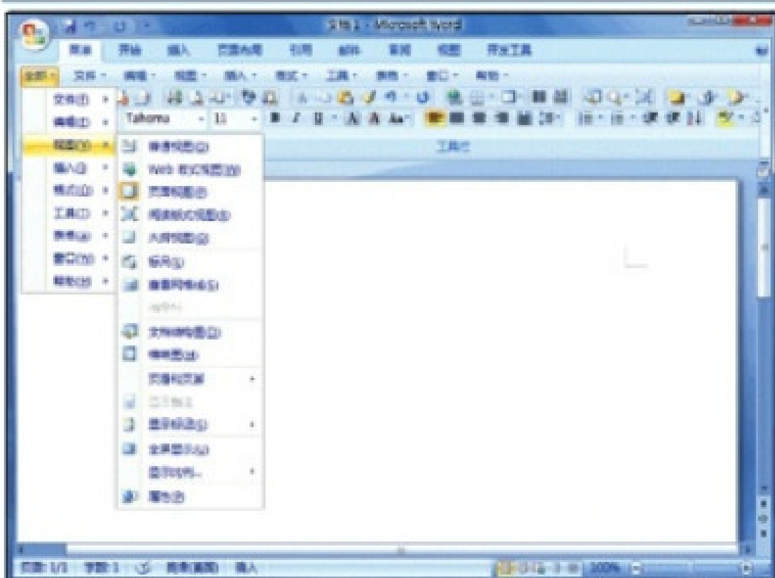


一款出自知名安全厂商COMODO的系统清理软件，它包括3种常规性整理工具（注册表、磁盘、隐私清理）及数种辅助性清理工具。软件的注册表清理功能相比于同类软件，探测的项目更为广泛，来自官方的比较数据也说明这款软件相比时下流行的CCleaner、PC-Tools等同类工具，可找到更多的注册表待修复项，因此它更适合于有“洁癖”的用户，但是笔者不得不说，由于修复项目较多，强烈建议清理前进行注册表备份或建立系统还原点。软件的隐私清理较有趣，它并非清除系统隐私，而是寻找系统中安装的常用软件，将其中可能涉及隐私的项目删除，如图所示。软件所提供的辅助工具也有可圈点之处。例如磁盘擦除工具（Wiper），既可用来彻底删除已有文件（不能被反删除软件恢复），也可直接用其擦除磁盘的空闲区域，即防止以前删除的文件被恢复；系统信息工具（System Information）则可详细列出当前的硬件、软件信息；而系统设置工具（System Settings）则相当于一个微型的优化类软件，你可使用它对系统、控制面板、资源管理器、登录等项目进行个性化设置。

重回Office经典菜单——Classic Menu for Office 2007

□大小：2.6MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://www.addintools.com/english/menuoffice/download.htm

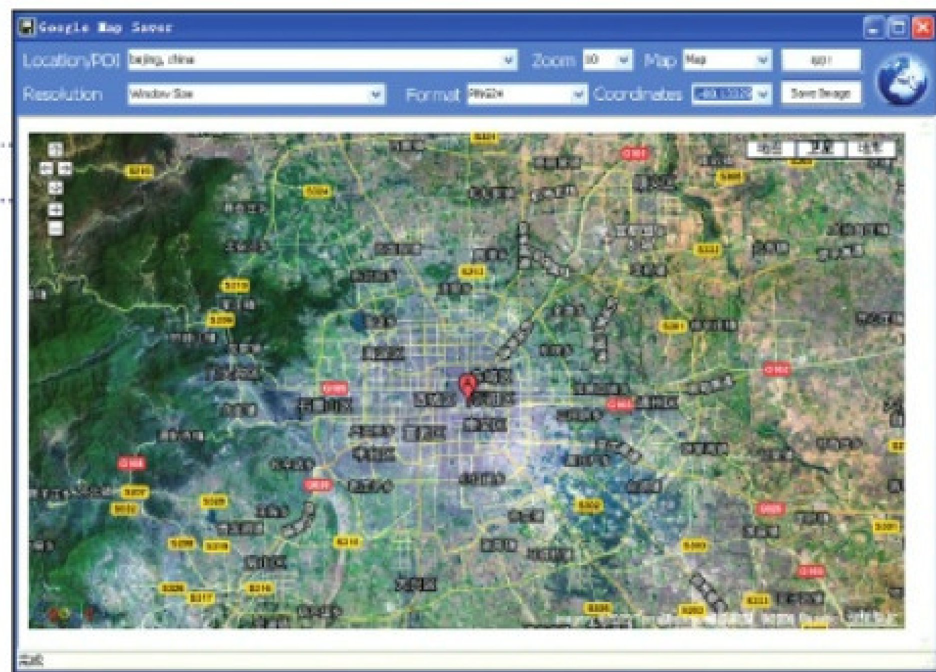


尽管Office 2007正式发布已有两年多，但很多人的机器上仍保留着Office 2003，究其原因，除了存储格式的向下不兼容之外，还有一个重要理由：很多人找不到自己原本需要的功能在哪了！由于2007版采用全新设计的Ribbon菜单，用户原本熟悉的工具栏被摒弃，很多老用户都表示了相当的不习惯，而有国际大公司也表示，这种新设计增加了他们的培训成本。不过，虽然升级碰到了障碍，但是2007华丽的编辑效果、强大的智能编辑功能仍是不小的诱惑。如果你也正在这样的取舍之间徘徊，那么这款为2007专门设计的插件工具或许有助你的选择。安装软件后，你所熟悉的经典菜单及各种工具栏就会神奇般变回来，完全变成2003版的样式。当然，两个版本的菜单功能不可能完全一致，但不用担心这一点，2007新增的功能项也会被添加到主菜单与工具栏中，同时，2007自有的Ribbon设计仍会被保留。该插件为多语言设计，包括简体中文，另外，它还支持一些简单的设置，便得企业用户可方便地为所有员工批量安装。

Google地图一把抓——Google Map Saver 1.0

□大小：358kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.greendown.cn/soft/17951.html

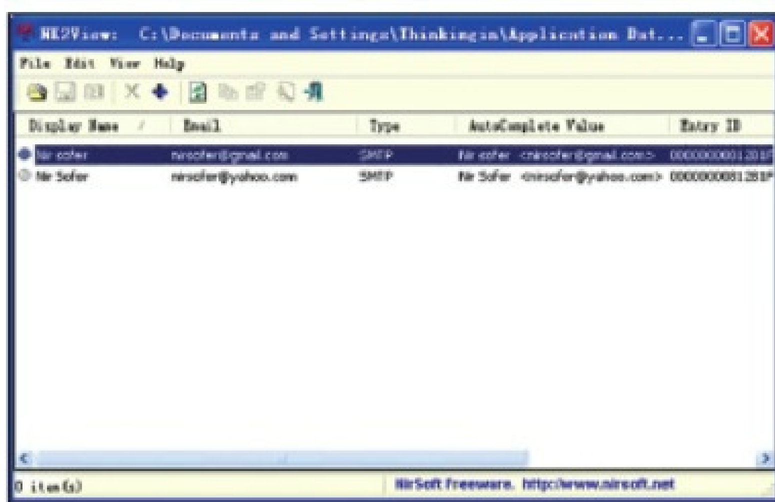


Google Map是一个地理信息非常丰富的系统，人们在其上操作时，经常会试图拓展其应用。例如将其中的地图导入到其他GPS导航系统中使用，或仅仅将地图中的局部存储在手机等随身设备上，以便随时快速查询。不过这些应用的前提之一，就是必须首先将地图抓取出来。据笔者所知，目前大部分用户是直接分屏截图后，再用Photoshop逐张拼接，也有少数软件可模拟这一行为，但总体来讲，操作步骤都较麻烦。而这款软件可按照指定的分辨率，截取Google地图，在这种情况下将大大节省截图、拼图的精力，实在是这方面用户的一个有力助手。软件内置抓图的分辨率从最小的240×320一直分布到最高的4096×4096，并且支持自定义尺寸，完全可满足各种需要。使用时注意以下3点：1.起始位置的查找在“Location/POI”，在此输入你要定位的地点（不支持中文，可用拼音），就像在Google Map英文版中搜索一样；2.默认保存的图片会有官方网址的水印，请点击右上图标再“Activate”，表示遵守软件协议就可消除水印；3.地图区域不支持鼠标上下滚动放缩，请用地图左上的操作图标或软件的“Zoom”下拉框来实现该功能。

Outlook自动完成列表导出——NK2View 1.42

□大小：51kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/58575.htm



这款软件实现了一个很特别的功能：每当你在Outlook成功发信后，你在“发送”或“抄送”栏目中填写的收件人地址就会被自动保存，这样，当你下次再输入时，就会出现自动完成提示；而这些自动完成信息实际上是保存在一个名为“Outlook.nk2”的文件中，它位于“系统盘:\Documents and Settings\你的用户名\Application Data\Microsoft\Outlook”目录下；那么，如果你想把这些自动完成信息导出，以作它用，这款软件就可派上用场了！它能读取任意NK2文件，将其中所存储的内容列表显示，之后你可很轻松地将它们导出为txt/html/xml文档。此外，它也能保存NK2文件，因此你可利用它来备份和还原NK2文件，或修改其中的条目，例如将某条目删除（可实现一定的隐私保护功能）、从地址簿中向NK2文件中添加条目等。总之，如果你使用Outlook来管理邮件，这款软件或许总有一天能用得上。



英文写作助手——谷歌金山词霸2.0

□版本：2.0　□大小：5.09MB（不含本地词典）
□授权：免费软件　□作者：北京金山软件有限公司
□平台：WinXP/Vista/7　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://g.iciba.com
□下载注册：http://g.iciba.com

说明：金山词霸是很多用户必装的一款软件，而新发布的2.0版则更是有了新的必装理由。新版中增加的“句库”功能，对于那些不太熟悉英语，但却不得不使用英文写作的用户来说，是非常好的辅助工具。该功能的最大特色是情景式联想，例如当你查找“工作”时，软件除了给出例句、同义辨析外，还会为你提供相关的“写作妙词”，例如“富有挑战性的”“要求高的”等形容词；而如果使用“会话”查询，更可看到与“工作”相关的众多情景会话，其中包括多种主题，例如对“工作”而言，软件会给出“如何找工作”“辞职信”“担心”等主题。软件提供的“写作助手”也很方便，任何情况下你只要双击“Alt”键，就能看到一个快速查询工具条，输入你想要“翻译”的词语，软件就会给出答案，这样在进行英文写作时能最大限度地减少“卡壳”。最后该版本的“汉语”功能也颇为实用，它可查询成语、诗词及名言警句等。


“句库”功能可让英文写作如虎添翼

点评：不断创新中的一款经典软件，值得升级。

系统维护瑞士军刀——完美优化大师

□版本：1.0　□大小：2.90MB　□授权：免费软件
□作者：完美软件□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无　□未注册限制：无　□主页：http://www.killsoft.cn
□下载注册：http://www.killsoft.cn/index_yhds.html

说明：由知名软件“完美卸载”的作者所新推的一款系统优化工具。该优化工具主要针对硬件性能提升而设计，包括有CPU优化（可设置让前台程序CPU利用率增加）、内存优化（主要包含内存整理等功能）、网络优化、显示优化、硬盘优化（主要包含磁盘隐藏、整理、垃圾清理、错误扫描等功能）等模块。而在“其他优化”中，还包含了电源及系统服务等相关工具。另外，软件还提供了一些实用的“附属工具”，如游戏加速器（游戏之前关闭非系统服务、进程等）、高级优化工具、火速拷贝、驱动备份/恢复、数据保险箱、文件夹魔术大师、定时关机、优盘防毒及系统保护等。


软件的界面设计显得专业、简练

点评：软件功能较为全面，不过在主要功能中，偶尔会要求调用“完美卸载”，从软件的完整性讲，这并不是个好设计。

剪贴板助手——ClipList

□版本：1.2　□大小：425kB　□授权：免费软件
□作者：这些软件（SuchSoft）
□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://suchsofts.cupis.cn
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/page/45006.html

说明：一款实用的多重文本剪贴板工具。软件可无限记录多重剪贴板内容（仅限于文本内容），使用主界面上的按钮及进度条，可方便地将历史内容切换到当前剪贴板中，并可对其中的内容进行编辑，如果有必要的话，你还可向剪贴板中插入新的文本条目。若是不想在主界面中操作，使用快捷键“Ctrl+左/右方向键”，也可实现前后剪贴板内容的切换，切换时系统托盘处会有气泡显示被切换入的文字，很是方便。此外，这款软件还有一个特色功能，就是可将多重剪贴板的文本内容合并，再发送到当前剪贴板，这样你即可实现“批量复制、一次性粘贴”的操作。

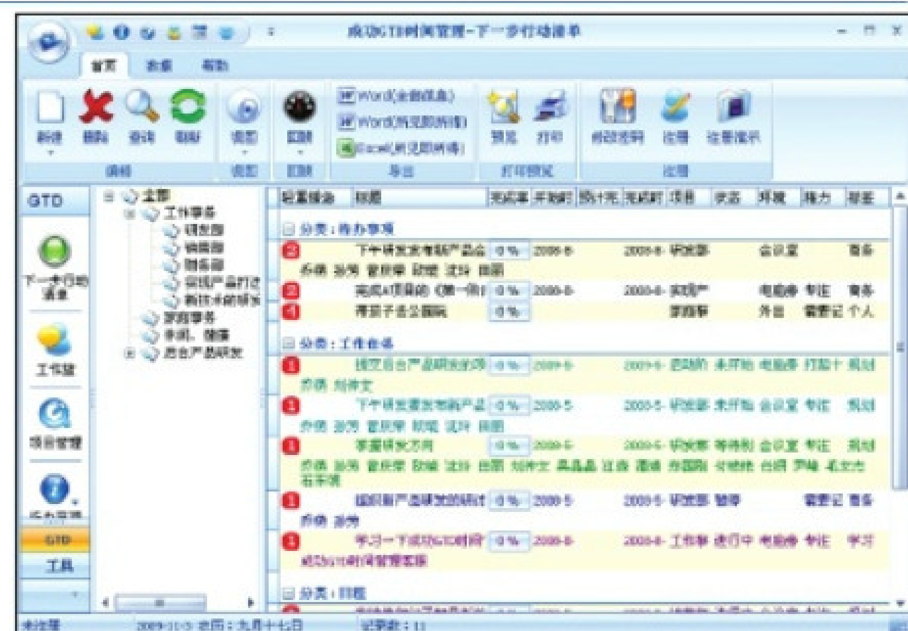

主界面上可方便地切换、编辑剪贴板内容

点评：软件功能很是实用，不过，在碰到非文本剪贴板内容时，该软件显示的当前内容就不再与剪贴板相符，建议对该问题稍做些改进。

条理化行事——成功GTD时间管理

□版本：4.7　□大小：23.4MB（安装版）　□授权：共享软件
□作者：八九软件　□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7　□注册费用：98元
□未注册限制：项目数量限两个、人脉类型限制、不可与Outlook等同步
□主页：http://www.bajiusoft.com　□下载注册：http://www.bajiusoft.com

说明：所谓“GTD”，是“Getting Things Done”的简写，它原是一本书的名字，该书中文译作《尽管去做：无压工作的艺术》，其中所述要决较多，但总体来说是教人们如何管理时间、有条理做事，因此“GTD”最后也成为高效行事方法的代名词。而这款软件就是这方面的辅助工具之一。软件为GTD管理安排了下一步行动清单、工作篮、项目管理、待办事项、工作任务、日程安排等模块；此外，还提供了人脉、知识、成功资讯、日记等资料收集类工具。在主界面外，软件还提供了一个侧边栏，其界面基本与Vista的侧边栏相似，其中包含了时钟、天气、日历、相册、座右铭等Widget，可供用户自行选择。


类似Office 2007的Ribbon界面可让操作更快捷

点评：如果你觉得自己的时间管理能力有待提高，不妨试用一下该产品。软件使用无时间限制，因此可先试用足够长时间，根据效果来决定是否购买。不过，若想掌握GDT的管理方法，建议还应阅读一些GDT的相关资料。



本期推荐文章

征稿启事

选题要求

软件、硬件、网络技术、数码产品等方面的心得或实用技术。要求叙述清晰并能符合多数人的使用习惯，软件、网络方面投稿应避免罗列条目或介绍功能。欢迎DIY及挑选各类数码产品的心得体会，细节部分应配图说明。

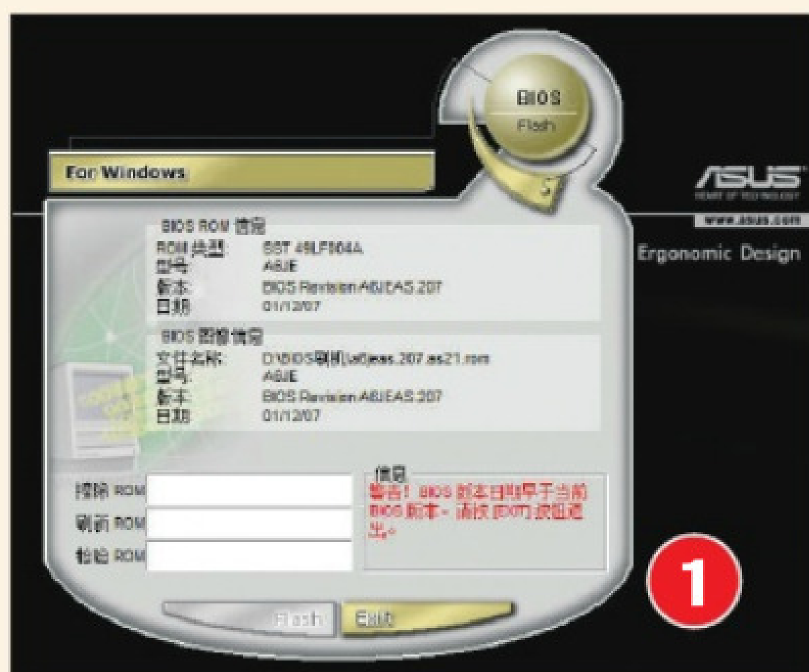
投稿规范

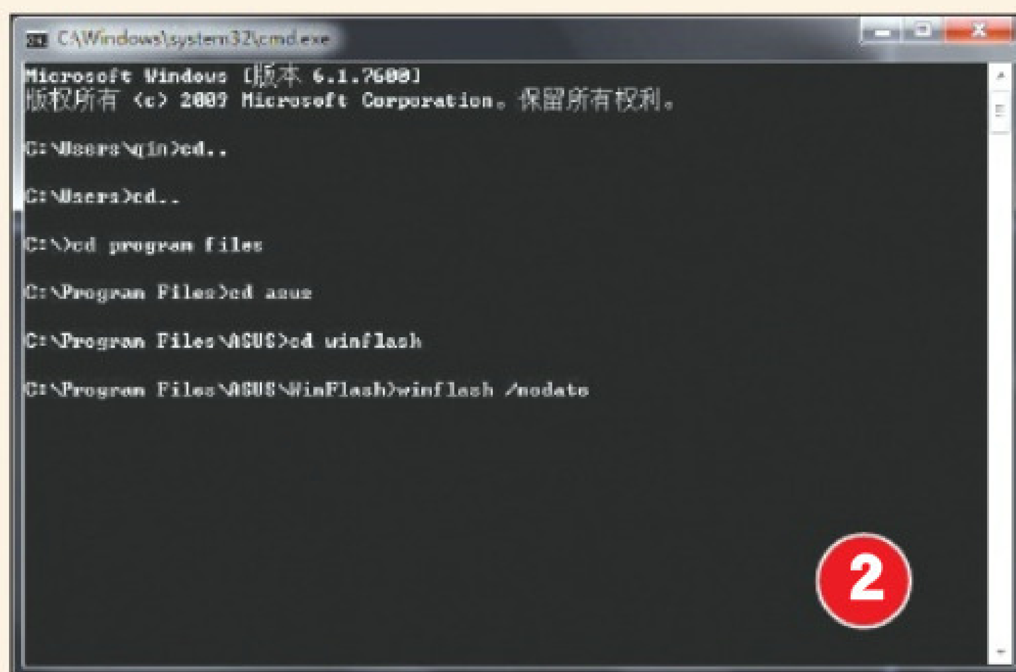
字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

Winflash也能随意刷BIOS版本

■四川 Apple

Win7上市之后，BIOS成了电脑用户最火热的讨论话题。虽然刷新BIOS并不难，但是对于初学者来说，在DOS下操作仍然具有一定的风险，如果刷机失败可能导致无法开机等严重后果。





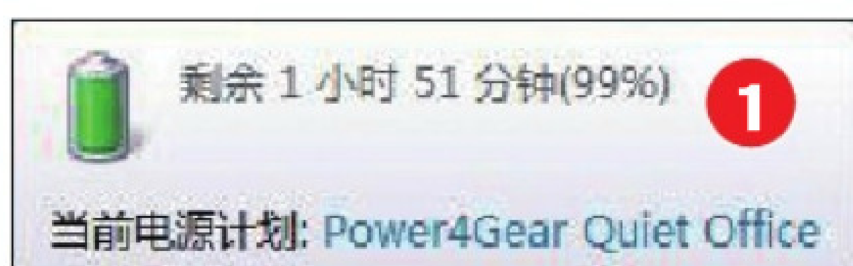
Winflash能够让我们在Windows下直接刷新BIOS，大大降低了刷机的难度。但在正常模式下，Winflash只能将BIOS从低版本升级到高版本。当用户载入比当前系统中BIOS更低或相同版本的BIOS文件时，“Flash”按钮为灰色状态，同时软件会提示无法进行更新操作（图1）。

其实Winflash还能通过命令模式启动，首先单击“开始”按钮，在“搜索”栏中输入“cmd”打开命令窗口，找到Winflash的安装位置（如果不知道软件的具体位置，可以右键单击程序图标，打开Winflash属性，在“目标”中查看）。接着进入Winflash的目录文件夹，最后执行带“nodate”参数的Winflash程序（图2）。之后Winflash会自动启动，现在载入低版本或同版本的BIOS文件，虽然右边仍然会有警告提示，但“Flash”按钮已经变为激活状态，我们可以直接点击“Flash”按钮刷新BIOS了。

笔记本电池也有大学问——选购篇

■四川 馒头

笔记本电脑因其优秀的便携性，受到越来越多消费者的青睐。相对于几年前轻性能重续航的观念，如今的笔记本已经发展成为便携与性能兼备的移动办公和家庭娱乐终端。提到便携性，就不得不说笔记本的续航能力，而笔记本电池是决定这一指标的关键。在大学时代，同寝室的同学比笔者先半年买了笔记本电脑，但一年半后，那位同学的笔记本电池续航时间已经只有短短半个小时，而笔者的笔记本在正常模式下仍然可以工作两个小时左右（图1）。想到平日和同学的作息时间基本一致，用电池一般也都为寝室熄灯以后，那为什么一段时间后，电池续航能力会有如此之大的区别呢？下面笔者就把自己知道的一些知识和技巧与大家分享。



一、认清参数，选购电池

通常我们在选购笔记本时，都会向商家询问笔记本电池的容量，而商家一般会告诉我们这块电池是多少mAh，这个数值越大，笔记本的续航能力就越强。下面笔者以实际例子为大家解释。比如有两块电池，其中一块为4800mAh（图2），另一块为4000mAh（下页图3），这时商家会告诉我们，4800mAh这块电池的容量大，续航时间长。但事实上并非如此，让消费者误以为电流容量（单位是“mAh”毫安时）就是电池容量，其实电流容量只是衡量电池性能的一个要素





之一，电池电压“V”也同样决定了电池容量大小。因为真正决定电池容量大小的是功率容量（单位是“Wh”瓦时），而非电流容量。

上面提到了电流容量、电压、功率容量，那么这三者之间又有什么关系呢？电池容量即“功率容量”（Wh）=电流容量（mAh）×电池电压（V）÷1000。知道这个公式后，我们再来判断这款电池的续航能力。4800mAh电池的功率容量=4800×11.1÷1000=53.28（Wh），而4000mAh电池的功率容量=4000×14.8÷1000=59.2（Wh），结果反而是电流容量小的电池容量更大，续航时间更长。

二、续航能力，理性对待

很多商家在销售笔记本时，会宣称笔记本能续航3～5小时，甚至更长时间，其实这种说法很大程度上蒙骗了消费者。因为所谓的续航时间是笔记本制造商在系统处于极低效能的情况下测得的数值，要知道，用户在实际应用中，让笔记本处于极低功耗状态是没有任何使用意义，试想你看着昏暗的LCD，打游戏看高清就如幻灯片一般，也不会有任何好心情吧。



有些读者可能会问，为什么上网本会有更长的续航时间？原因之一是它们普遍采用低压版电池（图4），这些电池使用在低功耗的笔记本电脑上，以牺牲性能换取更长的使用时间。

三、及时注册，保障权益

笔者当初在购买笔记本后，仔细阅读了维修卡上的条款，上面明确写出了对笔记本电池的保修范围。华硕笔记本电池的保修时间是自购买后6个月内免费保修，如果用户在购买1个月内通过网络或电话注册产品信息，则可以免费将电池的保修期从6个月延长到12个月。虽然电池出问题的几率相对较小，但通过注册产品信息，从而成为会员享受额外的保修服务，何乐而不为呢？

需要注意的是，如果在维修时无法提供有效发票，那么是以电池序列号标明的生产时间为准，因此强烈建议大家在购买笔记本时向商家索要发票。目前绝大部分已将购买的税费计入笔记本成本中，消费者向商家免费索要发票时，商家不得以任何加价等理由拒绝。P

另类方法隐藏你的桌面

■甘肃 杨兴平

有一种方法来隐藏你的桌面，让想看你计算机的人一头雾水，使你的机器更安全。

1.把所有正在运行的程序最小化；

2.按Ctrl+Alt+Del键调出任务管理器；

3.在“进程”选项卡中找到“Explorer.exe”进程，点击“结束进程”（图1）；

4.关闭任务管理器。

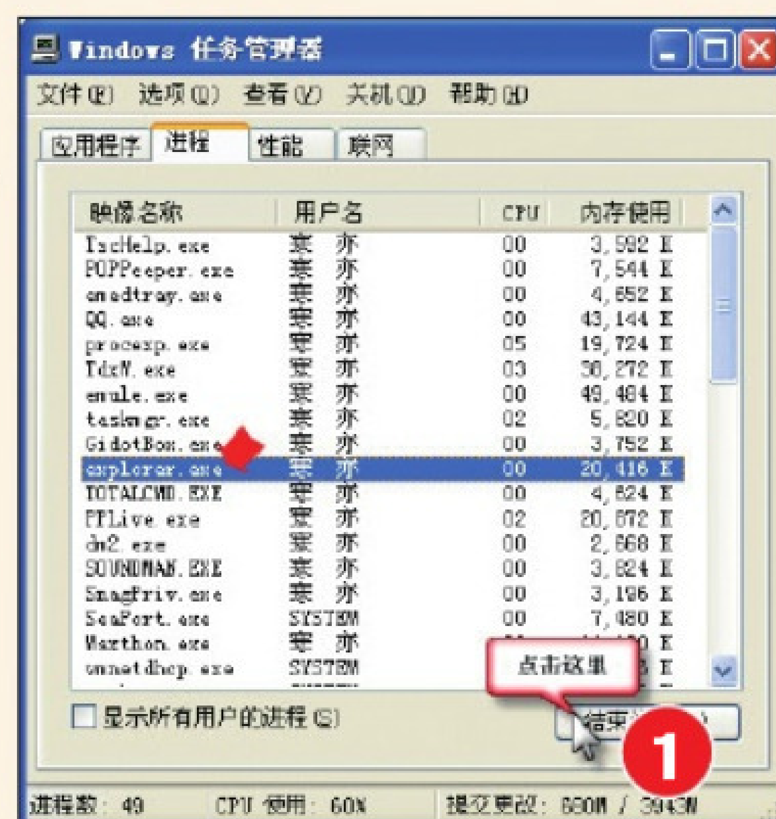
这时你的桌面上一片茫然，和“Explorer.exe”进程崩溃一样，什么也看不到，一般人是不知道发生了什么事的，要回到你的桌面时，可执行如下的操作：

1.按Ctrl+Alt+Del键调出任务管理器；

2.选择“文件→新建任务”；

3.在打开的对话框中输入“Explorer.exe”，并点击“确定”（图2）。

现在，你的桌面就回来了，但是系统托盘中的QQ图标可能会丢失，这时可先在“应用程序”选项卡中取消对QQ的选择，关闭任务管理器再打开，然后再把“应用程序”选项卡中的QQ选中，就可使QQ图标出现。P

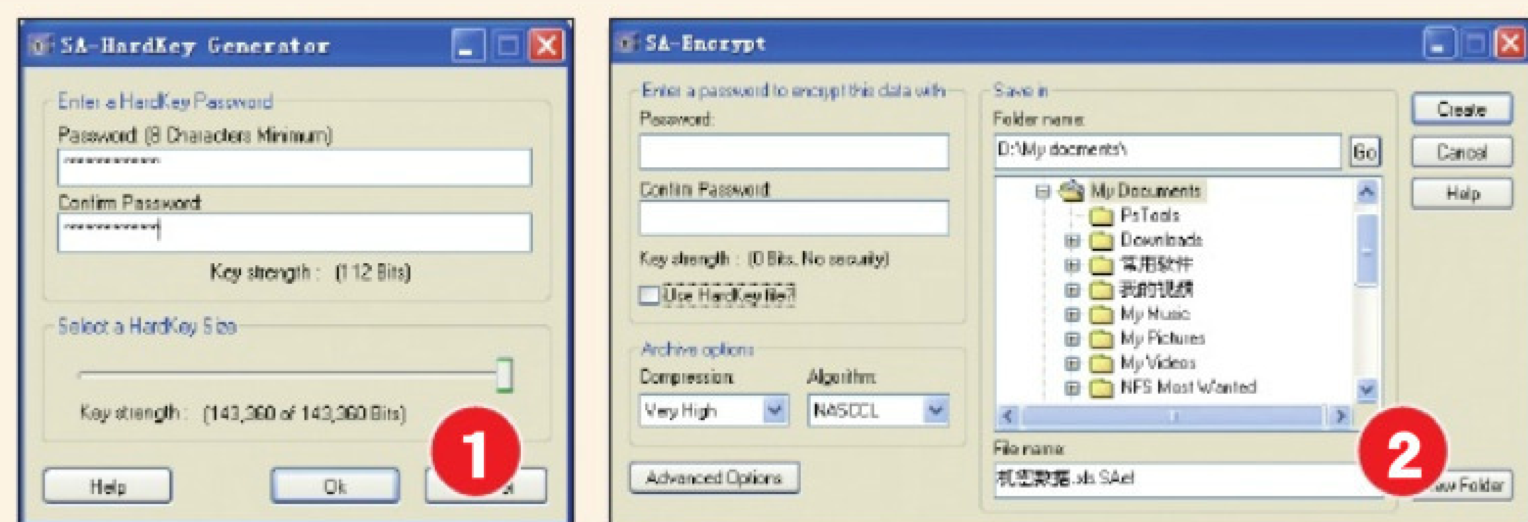




让密码不怕“走光”——为加密包巧配“绝密钥匙”

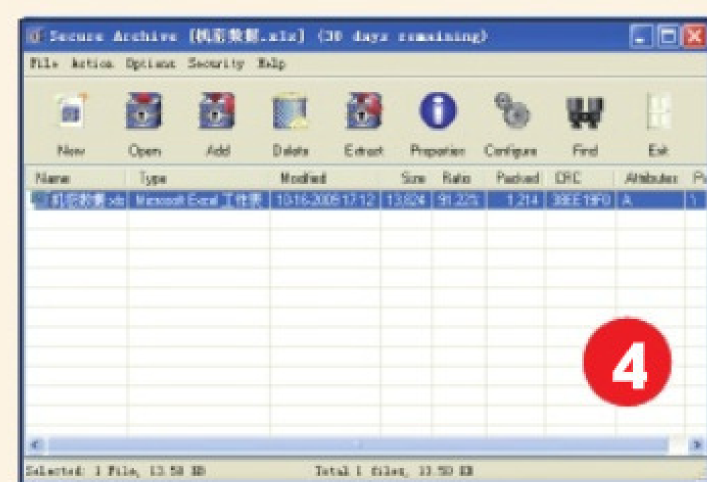
■河南 花的神明

对于加密文件来说，最担心的事情是密码泄露，使用Secure Archive这款独特的加密软件，没有保存的钥匙文件，就是知道密码也无法打开加密文件。下载地址：http://www.networkdls.com/Download/SecureArchive32.exe。



首先创建钥匙文件，在Secure Archive主窗口中点击菜单“Security→HardKey generator”，在弹出窗口（图1）中的“Enter a HardKey Password”栏中输入密码，之后点击“OK”按钮，选择钥匙文件存储路径，即可完成钥匙文件的创建操作（扩展名为“.sakf”）。钥匙文件的特点是具有唯一性，即使用相同密码重新创建钥匙文件，也无法用于解密操作。之后选择需要加密的文件，在其右键菜单中点击“Secure Archive→Encrypt to”，即可打开加密包创建窗口（图2），在窗口左侧输入密码，注意该密码必须和创建钥匙文件时使用的密码完全相同。勾选“Use HardKey file?”，选择目标钥匙文件，在“Compression”列表中可以更改压缩率，在“Algorithm”列表中可以更换加密算法。在窗口右侧设置输出路径和加密包的名称，点击“Create”，即可完成加密包的创建操作（扩展为“.saef”）。如果密码设置的比较简单，Secure Archive可以弹出警告窗口，提醒更换更加安全的密码。





为了安全起见，最好将钥匙文件保存到相对安全的位置。当需要使用加密包中的文件时，双击目标加密包，在弹出的认证窗口（图3）输入密码，同时必须勾选“Use HardKey file?”，选择对应的钥匙文件，才可以打开该加密包。在Secure Archive管理窗口（图4）中显示其包含的所有文件，选中所需的文件，点击工具栏上的“Extract”按钮，可以提取目标文件。点击“Delete”按钮，可以删除选定的文件。当需要向该加密包中添加文件时，点击工具栏上的“Add”按钮，即可导入选定的文件，Secure Archive可以自动完成加密包的更新操作。P

网络存储，用微软的网络硬盘

■甘肃 杨兴平

许多网络硬盘不是空间太小，就是文件保存的时间太短。今天要给大家推荐一款微软公司的网络硬盘，25GB超大容量，支持最大50MB的单个文件上传，无文件保存时间限制，微软给它起名为Windows Live SkyDrive。

一、网络硬盘注册

如果你已经有了MSN的账号或Windows Live ID，就已经有了一个25GB的网络硬盘。打开浏览器，在地址栏中输入“http://cn.msn.com/”打开MSN的首页，点击Home菜单中的SkyDrive（图1），在打开的页面上输入账号和密码即可登录Windows Live SkyDrive。点击Home菜单中的SkyDrive，在打开的页面上还有一个“注册”按钮，如果你没有MSN账号或Windows Live ID，可点击该按钮进行注册。





二、文件共享

Windows Live SkyDrive网络硬盘默认为我们预设了4个文件夹来保存和共享文件（图2），这4个文件夹的访问权限各不同：

1.“我的文档”和“收藏夹”属于私人文件夹，只有自己才能查看和下载该文件夹中的文件，如图2所示，Windows Live SkyDrive用一个带锁的文件夹图标来表示该类文件夹；

2.“共享收藏”属于共享文件夹，只有你的MSN网络联系人才能下载和查看该文件夹中的文件，它用一个带联系人图标的文件夹来表示；





3.“公共”属于公开文件夹，网络上所有的人都可以下载和查看该文件夹中的文件，它用一个带地球图标的文件夹表示。

Windows Live SkyDrive允许你创建文件夹，点击“创建文件夹”链接，在打开的页面上输入文件夹名称，然后选择访问权限，点击“下一

步”即可。

三、文件上传

用Windows Live SkyDrive上传文件很简单，点击要上传文件的文件夹，点击“添加文件”，从资源管理器中选择要上传的文件，然后拖动到上传文件页面即可（图3）。Windows Live SkyDrive支持同时上传5个文件，点击上传文件页面上的“标准上传页面”，如图4所示，依次点击“浏览”，选择5个文件后，再点击“上传”可同时上传这些文件。

各种链接仅需一款下载软件

■河南 安静的好人

迅雷、网际快车、QQ旋风是常见的下载软件，一般情况下用户是根据习惯选择安装其中一款，但有些资源只能使用规定软件才能下载，给用户带来很大不便，下面介绍两种方法来解除这种限制。



1.下载“迅雷&快车&旋风地址转换工具”

在网站的下载链接上点击右键→属性，复制地址内容到软件的输入区，然后输出普通地址或已安装软件地址，最后将输出区的内容复制到软件的新任务中即可下载。



另外该软件支持批量转换下载地址，将多个地址逐行复制到TXT文件中，中间不要有空行，然后点击批量转换→导入列表→转换地址即可，对于迅雷和QQ旋风的文件列表“LST”文件，该软件同样支持转换（图1）。

2.下载让迅雷支持网际快车和QQ旋风专用链的补丁

安装后用增强的迅雷下载专用链接时，不要使用“右键→使用迅雷下载”，而要在链接上直接点击左键，这样就能正常下载了（图2）。

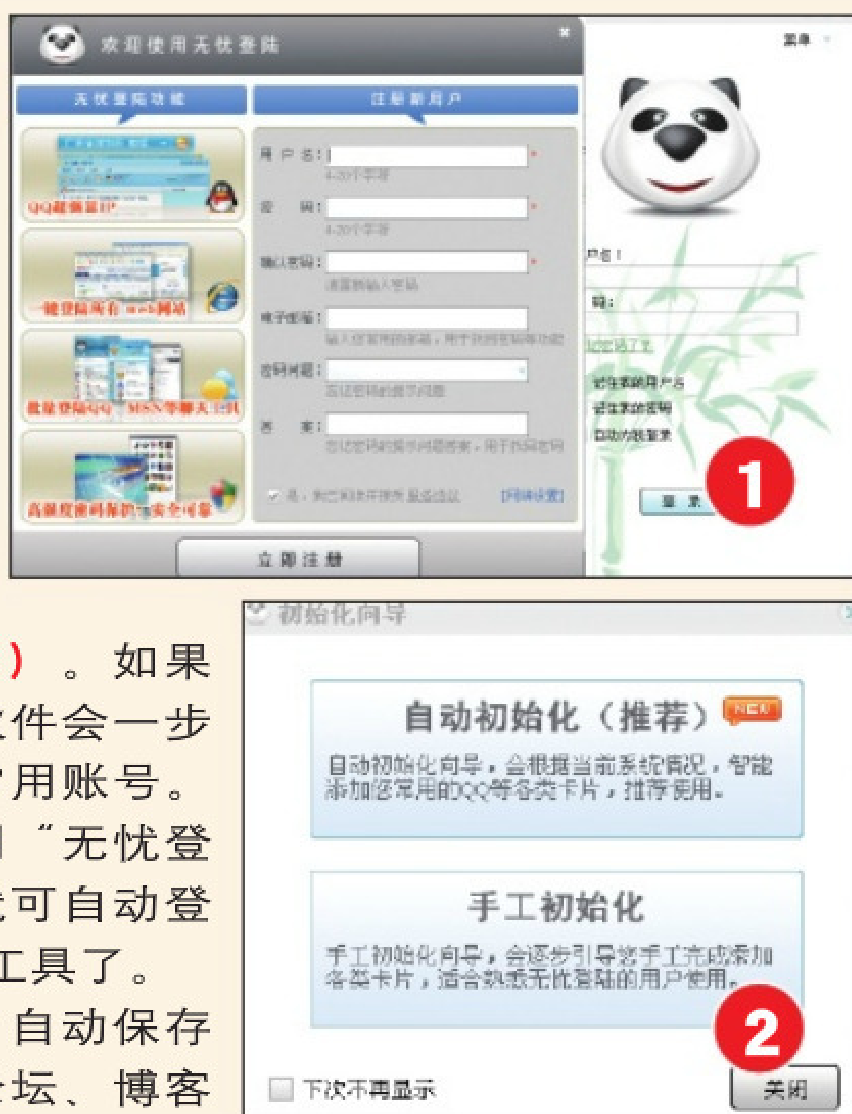
注册登录，一键搞定

■河北 风清气正

在如今的互联网时代，论坛、博客、E-mail等缺一不可，然而你是否已厌倦了繁琐的用户注册和用户名、密码的输入过程？“无忧登陆”可以帮助我们（下载地址：http://www.51logon.com/download.html）。

一键登录真快捷

无忧登陆使用前需执行“初始化向导”（图2），如果选择“自动初始化”，软件会自动将桌面快捷方式、邮件客户端中的邮件账户IE收藏夹中的网址添加到“无忧登陆”的相应卡片项中。对于需要登录的账户，只需要在第一次登录时填写相应的信息（图3）。如果选择“手工初始化”，该软件会一步步引导用户手工添加各种常用账号。设置完成后，每次只需使用“无忧登陆”，双击相应账户名称就可自动登录网站、邮件以及各种聊天工具了。



“无忧登陆”还提供了自动保存功能。当我们打开某网站论坛、博客等的登录窗口，输入相应的用户名、密码等登录信息，单击“登录”或是“确定”按钮后，“无忧登陆”会及时捕捉到这些信息，弹出“添加登录帐卡片”提示窗口，根据提示，完成账户卡片的添加，以后只需在“无忧登陆”软件窗口中双击该账户信息即可快速地自动完成登录，省去了不少繁琐过程（图4）。







一键注册更轻松

有些朋友喜欢泡论坛，但注册过程很麻烦，“无忧登陆”可以帮上忙。单击软件工具栏上的“显示主菜单”按钮，在下拉菜单中依次找到“填表信息设置”（图5）。在“填表信息设置”窗口中填写一般的注册信息（图6）。单击“保存”按钮完成设置。在该窗口可以使用同样方法多增加几条注册信息，当我们需要在某个论坛、博客注册的时候，打开该论坛注册窗口，然后在“无忧登陆”的“显示工具栏”按钮上单击鼠标，找到“自动填写信息”一项并单击（图7）。在弹出的“填表信息列表”窗口中，选择我们自己已经设置好的填表信息，双击即可完成论坛注册项的自动填写。



文件上传我有捷径

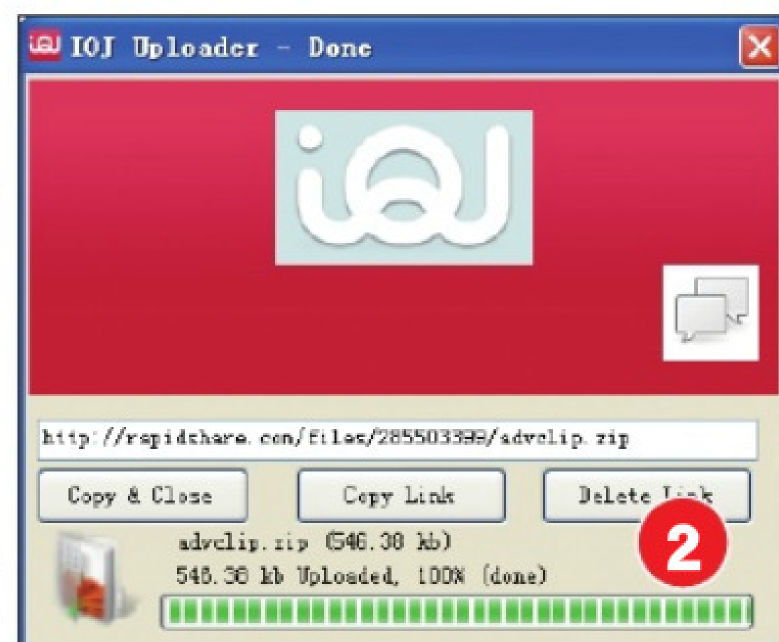
■河南 花的神明

在上网冲浪过程中，我们经常需要执行文件共享操作。如果只是将文件发送给几个好友，那么通过电子邮件、聊天软件直接发送文件即可，如果需要大面积共享文件的话，上述方法就不合适了。通常我们需要申请专用的网络存储空间，之后使用FTP等工具上传文件，之后将其网址发布，这样网上的任何人都可以下载该文件了。不过上述方法操作起来比较繁琐，相比之下，使用Localhostr uploadr（下载地址：http://localhostruploadr.com/download/latest-installable）和IOJ Uploader（下载地址：http://www.download.com/IOJ-Uploader/3000-18515_4-10907385.html）两款独特的软件，就可以开辟文件共享的快捷通道。



在系统托盘中的Localhostr uploadr图标的右键菜单中单击“Bring to front”或者“Hide upload”项，可以显示或者隐藏其管理窗口。在其窗口下部点击带有叹号图标的按钮，在设置界面中勾选“Autocopy URL after upload”项，表示在文件上传完成后，Localhostr uploadr可以自动复制上传地址。直接将目标文件或文件夹拖动到Localhostr uploadr管理窗口中，即可自动执行上传操作（图1）。在窗口顶部显示其上传的进度，在其右侧点击叉号按钮，可以取消上传操作。当上传完成后，在管理列表中显示所有上传文件信息，包括文件的名称，上传时间等，点击对应文件下部的“Copy URL”按钮，可以复制其上传地址。对于文件夹来说，Localhostr uploadr可以先将其压缩成ZIP文件，之后执行上传操作。也可以在资源管理器中选择目标文件或者文件夹，在其右键菜单中点击“发送到→Localhostr uploadr”项，同样可以执行上传操作。在Localhostr uploadr图标的右键菜单中点击“Upload”项，在弹出菜单中点击“Upload Screenshot”或者“Window Grab”项，可以执行屏幕或者窗口抓取操作，之后将其作为PNG图片上传。点击“Upload file”或者“Upload Folder”项，可以执行文件或者文件夹上传操作。可以看出Localhostr uploadr提供了非常灵活的上传功能。当下载目标文件时，最好使用迅雷、FlashGet等下载工具。

同Localhostr uploadr相比，IOJ Uploader的功能更为强大。可以上传抓取的图片，录制的桌面视频，还可以上传任意类型的文件。在系统托盘中的IOJ Uploader右键菜单中点击“Load a File”项，选择所需的文件，IOJ Uploader即可执行文件的上传操作，在上传窗口中显示上传的进度信息。当上传完成后，在窗口中部显示文件的上传地址（图2）。点击“Copy Link”按钮，可以复制该地



址，点击“Delete Link”按钮可以删除该地址。此外，还可以在资源管理器中选择目标文件或者文件夹，在其右键菜单中点击“IOJ Zip and Upload”项，可以将其先制作成ZIP压缩包，之后再执行上传操作，这大大提高了文件的上传速度。在IOJ Uploader右键菜单中点击“Take a Screenshot”项，IOJ Uploader可以执行屏幕抓取操作，之后自动上传抓取的图片。在IOJ Uploader右键菜单中点击“Take a Video”项，之后拖动鼠标确定视频抓取的范围，释放鼠标左键后表示开始录制视频，在弹出的录制面板中点击“Pause”按钮，可以暂停录制操作，点击“Finish”按钮，表示完成录制操作，之后IOJ Uploader即可将录像文件上传到对应的网址中。在IOJ Uploader的右键菜单中点击“Settings”项，在设置窗口中的“General”面板中的“Default Upload Service”栏中的“For Images”“For Videos”“For everything else”等列表中可以为图片上传、视频文件上传、任意文件上传等操作分别设置目标网站。

巧妙方法提取Word 2007中的图片

■甘肃 寒亦

我们经常看到一些Word文档中有很酷的图片，怎么才能得到它们呢？有些朋友说使用复制加粘贴，其实使用这种办法你得到的仅仅是在Word中显示大小的图片，如何得到实际大小的图片呢？



一种方法是把DOCX文档另存为HTM格式的网页文件，但保存为这种格式后，“.files”文件夹中除了实际大小的图片外（以PNG格式保存），还有显示大小的图片（以JPG格式保存），如果Word文档中的图片较多，找到自己需要的图片也不容易。那什么是最好的方法呢？来看下面的操作：

1.修改Word文档的扩展名，把“.docx”改为“.rar”或“.zip”；

2.双击修改后的文件，如果你的系统中安装了WinRAR等压缩软件，那么该类软件会启动；

3.打开Media子目录，**如图所示**，这些图片就是Word文档中所有实际大小的图片；

4.解压Media目录到指定文件夹。

到此为至，Word文档的图片你就一网打尽了。不过，在欣赏这些图片之前，记得把扩展名再改回来哟！

用Piecolor在线绘制漂亮的饼图

■湖北 南湖秋水

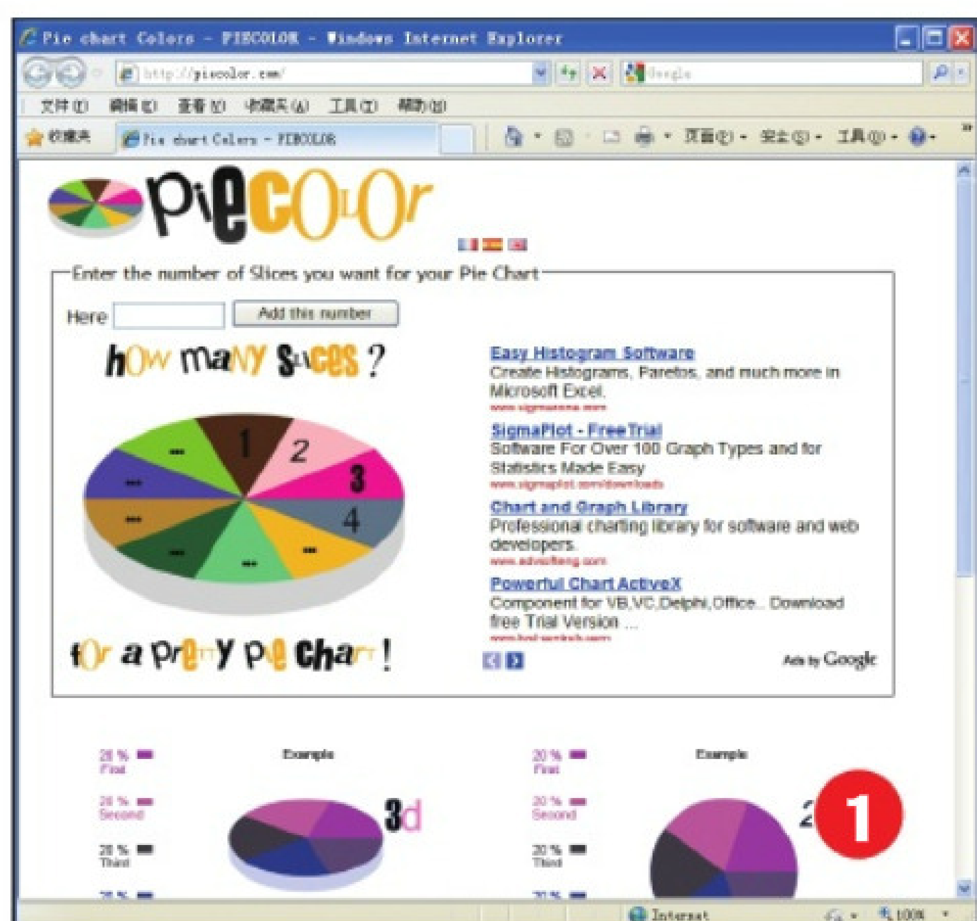
饼图是一种常用的统计图表，主要用于显示某一事件的构成比例。对于统计并不繁杂的数据构成比，使用“Piecolor”或许更为省时省力。Piecolor是一款简单而漂亮的在线饼图制作工具，可用自己喜欢的色彩创建饼图。

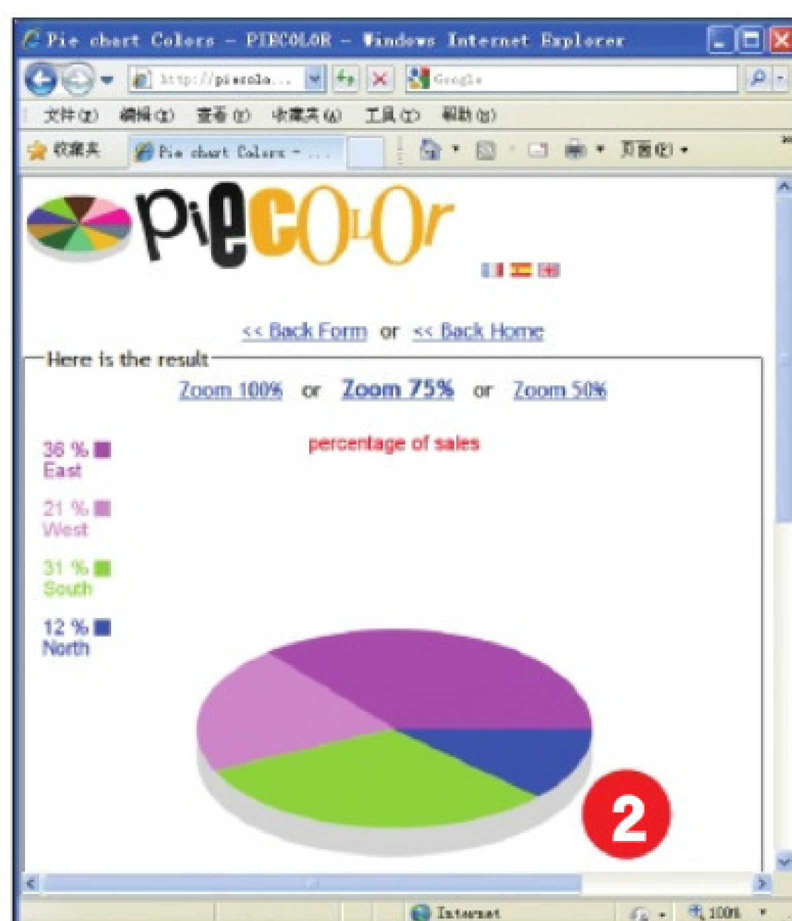
1.登录Piecolor官方主页（http://piecolor.com），**如图1所示**。

2.在首页“Here”处输入饼图的分块数目，然后单击“Add this number”提交后即可进入详细的参数配置界面。

3.**如图2所示**，在参数配置界面上可自定义每个分块的百分比、颜色、名称及饼图尺寸、标题、标题颜色、字体、文本大小、背景色，还可设置饼图为3D或2D呈现模式。

4.单击**图2**中的“Generate”按钮，将生成目标饼图，**如图3所示**。生成的饼图可按照100%、75%、50%三种比例缩放，当单击“Download”将其作为PNG格式的图片下载，如果单击“Host to Imageshack”也可以将该图片托管到Imageshack网站上。









编者按： 前几期介绍了各种实用小招式，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。

发送文件夹让QQ批量收发文件变简单

■山东 贾培武



虽然使用QQ可以批量发送文件，但对方一个个接收很不方便。其实只要把要发送的文件集中到一个文件夹中，然后打开聊天窗口，再单击“传送文件”右侧旁边的三角箭头，在打开的下拉菜单中，单击“发送文件夹”（**如上图**），然后在打开的“浏览文件夹”对话框中选择该文件夹，单击“确定”按钮即可发送给对方了。

熄灭图标，无需东找西找

■湖北 菠萝王

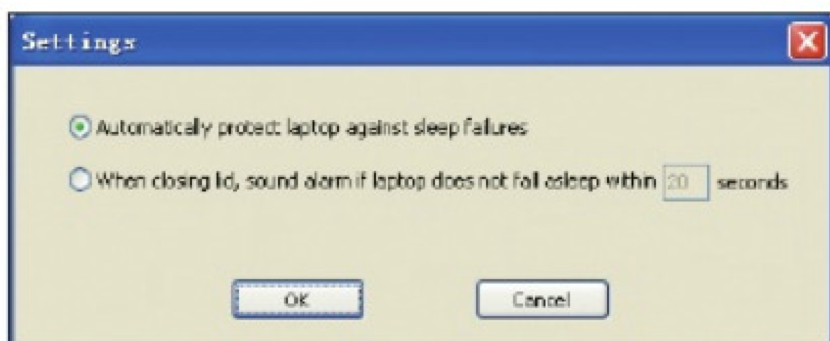


众所周知，我们能通过开通某项功能，进而在QQ面板上点亮相应图标，许多网友对此乐此不疲，个别人甚至将QQ面板上的所有图标都点亮。但这些图标点亮之后又该如何熄灭呢？如今腾讯公司发布了一个综合导航页面，进入之后，各种点亮图标的关闭方法一目了然，实用性超强。

首先在浏览器中打开这个综合导航页面（http://service.qq.com/info/10472.html），可以很清楚地看到，页面将QQ应用图标归纳为钻石类图标、手机类图标、产品类图标、游戏类图标等几大类，自己想关闭什么图标，请在相应的类别中进行查找，比如说笔者这里想将“QQ相册”这个点亮的图标关闭，首先在“产品类”图标中找到它，然后点击一下“QQ相册”名称后面的“点击此处”文字链接（**如上图**），最后根据网页给出的提示进行关闭操作即可。

让笔记本电脑安然“入眠”

■河南 花的神明



笔记本电脑合盖自动休眠功能很具实用性，不过在实际使用过程中，经常发生笔记本电脑无法正常“入眠”的情况。究其原因，是一些“霸道”的程序、系统服务或者驱动程序非法拦截了休眠操作，这样当合上笔记本时，电脑实际上还处于正常运行状态。使用Naptop这款独特的软件，可以巧妙避免以上情况的发生，让笔记本电脑安然“入眠”（下载地址：http://www.naptop.me/Naptop.exe）。

Naptop在系统后台运行，其占用的系统资源极小。双击系统托盘中的Naptop图标，在弹出窗口中点击“Configure Naptop”，在设置窗口（**如图**）中选择“Automatically protect laotop against sleep failures”，表示当合上盖子后，电脑试图进入休眠模式时，Naptop即可自动在后台解决该问题（直接关闭相关程序等）。也可以选择“When closinglid, sound alarm if laptop does not fall asleep within X seconds”，表示当合上盖子后，如果电脑在预设的时间内（默认20秒）没有进入休眠模式，Naptop即会发出报警声，你可以深入检查是什么原因导致休眠失败。

让U盘起死回生

■吉林 陈兵



笔者的U盘在经历一次错误操作后，U盘再插拔都显示“请将磁盘插入驱动器”，点右键属性，显示已用空间、可用空间还有容量都是0字节（**如右图**）。笔者决定将U盘格式化，但当点击右键格式化时，显示“找不到可移动磁盘”，无法对U盘进行格式化操作。使用“Mformat”尽管能检测到U盘的存在，但不能执行低级格式化，U盘仍然不能正确被识别。由于正规厂商都会在其官方网站提供修复工具，因此试验了一下，果然U盘可以正确进行格式化并能正常进行读写操作了。

提示： 当电脑进行频繁的读写操作或开关机动作时，不要一直把U盘插到电脑上，因为可能产生高于U盘额定的电流，从而对U盘造成损伤。


客座专家 龚胜

关键词：点盘符　死机

问：我的电脑使用WinXP系统一直很正常，但最近在用过一次朋友的U盘后，每次打开“我的电脑”，用鼠标点击“D盘”或“E盘”盘符就卡住不动了，按下“Ctrl+Alt+Del”后，在弹出的任务管理器中显示“D盘”无响应，点击“结束任务”后整个屏幕上什么都消失了，请问原因何在？

答：造成此问题的原因很多，从你描述的情况看，最可能的原因是感染了通过U盘传播的病毒，在点击打开盘符前会自动执行病毒程序，因为某些原因，有时病毒可能无法正常执行，而某些病毒可能会限制打开分区盘符，从而出现你所遇到的现象。这时你可以试试用右键点击盘符，然后选择“打开”，或者直接通过资源管理器打开，如果能开启，并能在该盘根目录下发现类似“Autorun.inf”等不明文件，那么就可以确定是感染病毒了。通过U盘是各类病毒、木马进行传播的一大渠道，具体传播方式更是花样百出，除了传统的“Autorun”还有伪装文件夹等，我们在使用外来U盘时一定要非常小心，并在系统中安装好杀毒软件。

关键词：玩游戏　液晶显示器

问：最近我想配一台万元级的电脑，主要用来玩游戏，有一个疑问请教下，就是现在市场上CRT显示器似乎已经绝迹，基本上只有液晶显示器可选择，不过以前听朋友说液晶显示器在玩游戏时会出现残影、响应慢等问题，效果没有CRT显示器好，请问是否的确如此？

答：由于显示原理限制，相对CRT显示器而言，液晶显示器在下面两方面的确存在不足，从而在一定程度上影响游戏效果：一是显示色彩数不足。液晶显示器使用数字方式显示，所能表现的色彩数是有限的，更多色彩需要通过插值或抖动等算法得到，所以在色彩表现力和过渡等方面不及传统CRT显示器，如果游戏画面很精美，影响更明显。二是反应时间较慢。由于液晶显示板在接收到显示驱动信号后从最亮到最暗转换需要一段时间，其画面延时问题无法根本解决，尤其在显示对比强烈，高速动态的游戏画面时，会存在残影。


现在用液晶玩游戏效果已经很不错了

不过随着技术进步，上述问题已逐步得以改进，而且液晶显示器大尺寸和完全平面带来的视觉效果是CRT显示器难以比拟的，再加上3D显示等新技术的应用，用液晶显示器玩游戏的效果已经很好了，我们不必再墨守以前的老观念。

关键词：Win7　刻录功能

问：我的电脑配置较低，1.6GHz的单核处理器、1GB内存、250GB硬盘、主板集成显卡、DVD刻录光驱，执行WinXP还是很流畅的，不知这个配置能否正常执行Win7？另外我看到有人在网上说，Win7的刻录功能很强，可以将DVD-R光盘当U盘一样使用，请问是否如此？

答：Win7比Vista对硬件的要求要低一些，但要比WinXP高不少。从你的配置看，运行Win7没什么大问题，但没有独立显卡可能无法开启Aero特效。另外要注意硬件驱动问题，尽管大多数设备驱动与Vista或WinXP通用，但仍有一些非主流配件无法在Win7下正常工作。

Win7的光盘刻录功能实际上与Vista相比并没有大的改变，刻录光盘像复制文件一样简单，不用安装第三方刻录软件。对于可擦写光盘，格式化后的确可以像U盘一样随意擦写，使用非常方便。但对一次性的普通刻录光盘，已经写入内容的空间是无法释放的，虽然能删除文件，但删除后光盘可用容量不会增加。和第三方刻录软件相比，使用Win7内置刻录功能擦写光盘还存在刻录速度较慢，兼容性差（刻录盘不能在Win9X及DOS下读取），建议大家根据需要灵活选择。


Windows7受到广泛关注

关键词：ADSL　网页打不开

问：最近我安装了ADSL宽带上网，平时访问大多数网站速度都很快，下载聊天也正常，可是存在一个比较奇怪的问题，就是某些网站常常无法正常访问（包括新浪等知名网站），要刷新多次才能打开网页，而以前使用小区宽带时基本上是不存在这个问题的，不知原因何在，如何解决？

答：这个问题可能的原因比较多，比如网站本身访问量大，而接入带宽不足，南北网络互通存在瓶颈等。如果排除这些原因，在使用ADSL上网时某些网站上不去很可能是因为网络的MTU值不匹配导致，所谓“MTU值”，它是“Maximum Transfer Unit最大传输单元”的英文缩写。MTU定义了基于TCP/IP协议在网络中传输的每一个数据包所含的字节数，修改MTU值的参数可以提高网络访问的速度。操作系统对MTU有一个默认值，但并不是最优化的设置，如果使用者不满意的话，可以自己调整这项参数的设置。

我们可以在操作系统中运行REGEDIT程序，找到注册表中的相关选项（HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Tcpip），修改其中的MTU数值，当然也可以使用专门的软件，比如MTU Speed Pro来修改这一数值。另外如果通过ADSL MODEM直接拨号，我们可以打开ADSL MODEM设置界面，进行设置。一般情况这一数值ADSL接入服务商会有一个推荐的大小，在此基础上我们可以根据实际情况反复进行调整，以获得最好的上网效果。

关键词：NVIDIA显卡　设置面板

问：我一直使用NVIDIA的显卡，原因之一就是感觉其驱动控制面板功能丰富、超频方便，但现在的新显卡驱动面板变得有些不大好用。请问有没有办法在使用最新显卡驱动的前提下，依然拥有传统的显卡驱动设置面板界面呢？

答：对于WinXP系统，可尝试通过修改注册表来达到这一目的。具体方法如下：

启动“记事本”在新建文本文档中输入以下内容，完成后再将文件另存为“Classical.reg”(保存时注意选择“所有文件”)。输入的具体内容如下：

REGEDIT4

[HKEY_ LOCAL _MACHINE\ SOFTWAR E\NVIDIACorporation\Global\NvCplApi\Policies]

“ContextUIPolicy”=dword:00000001

“TaskbarUIPolicy”=dword:00000001


NVIDIA显示设置界面功能丰富

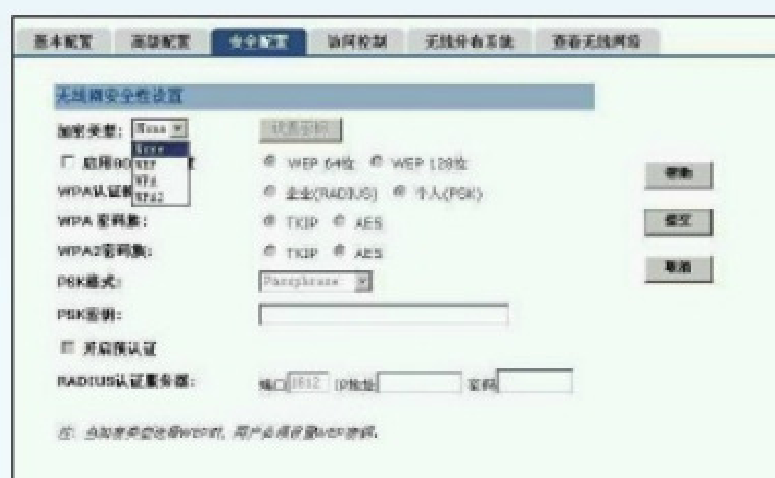
而后双击Classical.reg，再点击“确定”，将该注册表文件导入即可。之后在桌面点击鼠标右键，在弹出对话框中选择“NVIDIA显示器”→“显示器名称”(具体显示因显示器不同有所变化)。再点击“显示器名称”然后就可以看到NVIDIA的传统显卡控制面板了。

关键词：无线网络　安全

问：我即将搬到新家，由于房间比较多打算采用无线方式进行组网，让多台电脑共享宽带上网。不过我比较担心其安全性，请问目前Wi-Fi无线网络的安全性是否比较差，很容易遭到攻击或被破解密码？

答：Wi-Fi无线局域网的安全性关键看采用何种加密方式。Wi-Fi无线局域网有多种加密方式，不同方式的安全性差别很大，早期的WEP方式安全性的确很差，WEP密码可以被黑客轻松破解，差不多可以用“形同虚设”来形容。国内曾经闹得沸沸扬扬的“WAPI”风波也主要是针对WEP的脆弱而兴起。

WPA的安全性高了很多，但仍存在被破解的风险。最新的WPA2加密强度又上了一个台阶，目前尚未有漏洞报道，可以放心使用。如果你的设备支持，请优先采用此加密协议。另外还可以采取关闭SSID广播、绑定MAC地址、定期检查无线路由器Log、更换密码等措施，基本可以解决Wi-Fi网络的安全问题。实际上对普通家庭用户而言，Wi-Fi密码被破解也就是让别人“蹭网”而已，不用太过在意。


选择合适的加密方式

关键词：电源管理　Battery Maximiser

问：国庆节后朋友将他淘汰的IBM ThinkPad T23笔记本电脑送给了我，重新安装操作系统后，我发现如果使用电池的话，CPU始终无法工作在最高频率，请问原因何在，如何解决这个问题？


在Battery MaxiMiser中设置CPU频率

答：你遇到的问题是因为没有安装ThinkPad专用的电源管理软件“Battery MaxiMiser”导致。这是一款集电池优化和电源管理于一体的系统软件，它具备让用户选择或创建电池使用方案、查看电池相关信息等功能。该软件安装执行后会在系统任务栏中自动生成一个绿色的电池状态图标。

Battery MaxiMiser附带了两项非常重要且实用的功能：“View Scheme Settings”和“Battery Information”。其中前者让用户根据实际需要自行定制电源使用方案（如CPU运行速率、屏幕亮度、硬盘休眠时间等），从而达到节能及个性化的目的；在这里你就可以设置用电池供电，CPU也运行在最高频率。而“Battery Information”不仅能查看到电池的当前工作状态（如充电/放电状态），而且还可以检测出电池的设计容量、生产日期、出厂编号等，非常详细，完全可以将其用作标准的电池检测工具。

关键词：Word　下划线　文本排序

问：我经常使用Word来处理文件，发现在Word中对文字设置下划线格式后，由于下划线与文字距离很近，两者几乎连在一起，看起来不够美观。请问如何修改Word下划线与文字间的距离？另外在处理一些含有人名、单位名称的Word文档中，经常需要对名单按照一定方式进行排序，请问有没有简便的方法来实现此目的？

答：我们可通过下面的方法来调整下划线与文字之间的距离：首先在文字前后各敲入一个空格，选中文字及其前后的空格，为其设置下划线格式。然后选中文字（不要选中文字前后的空格），依次单击“格式→字体”菜单命令，在弹出的“字体”对话框中选择“字符间距”选项卡，将“位置”下拉框设置为“提升”、将“磅值”设置为“2磅”，单击“确定”按钮。最后将文字前后的空格设置为白色，这样看起来效果就好多了。

Word中的文本排序，有比较简单的方法，首先将要排序的人员、单位名称输入到Word中，注意每个名称要单独占一行。输入完毕后选中这些文字，执行“表格→排序”命令，在“排序文字”窗口“主要关键字”栏中选中“段落数”。最后从“类型”选项中选择一种排序依据（“笔画”“数字”“日期”“拼音”等），然后选择一种排序方式（“升序”或“降序”），最后单击“确定”按钮即可。



完美游戏风暴
——RADEON HD5000系列显卡深入解析

■晶合实验室 壹分

前言

从RADEON 9000系列开始，ATI在显卡产品的发布速度和性能上一度落后于竞争对手NVIDIA，但从HD3000系列开始，ATI重新制定了研发和市场策略，反而获得了更多玩家的认可。而RADEON HD4000系列发布时不仅令玩家为之兴奋，更让对手手足无措——“廉价”上市的HD4850（1399元）和HD4870（2399元）迫使对手在短时期内频繁下调产品价格，个别型号累计下调幅度达到20%～30%。如此大幅度和降价令玩家意识到高端显卡中存在的暴利，由NVIDIA掌控的高端显卡定价权从此旁落。

迪兰恒进RADEON HD4850以1399元的价格上市，着实令人惊讶

当时NVIDIA的上一代产品GeForce 9800GTX售价都比HD4850高，但在规格和性能上却落于下风

这一次，ATI抢在NVIDIA之前拿出了最新的RADEON HD5000系列显卡，这是业内第一款支持DirectX 11的新产品，发布时间几乎与微软最新的Windows7操作系统同步，其中意义重大。除此之外，HD5000系列还在制造工艺、内核设计、应用功能和待机功耗等方面有所突破，因此颇受玩家期待。虽然RADEON HD5000系列在国内的正式发布还要等到11月13日在成都开幕的2009年WCG世界总决赛（AMD是本次大赛的主要赞助商），尚未开始对市

场正式供货（全球范围内都处于有价无货状态），国内目前可用于评测样卡也寥寥无几，但在AMD和迪兰恒进的配合下，晶合实验室拿到了HD5000系列首发的全部三款产品：RADEON HD5870、HD5850和HD5770。这三个型号分别定位于高端（HD5870）、中高端（HD5850）和中端主流市场（HD5770），它们将为我们展现HD5000系列在各个级别上的性能基准。



DirectX 11将为游戏和显卡带来什么样的影响？

第一章 RADEON HD5000架构解析

一、延续传统——HD5000系列的命名方式

HD5000系列的命名方式延续自HD3000/4000，用四位数字来表示产品的定位和性能。首位数字“5”代表是自RADEON X1000系列起的第五代产品。第二位数字则表示在本代显卡中的级别，比如“8”代表顶级型号，“6”和“7”代表中端主流型号，“5”和“3”则代表低端和入门级型号。最后两位数字代表该产品在其所在级别中的性能高低，目前最高为“90”，依次向下还有“70”、“50”、“30”等。

根据ATI公布的资料，HD5870/5850的研发代号为“Cypress”，基于RV870核心；HD5770/5750的研发代号为“Juniper”，基于RV840核心。在它们之后还将陆续推出代号为“Hemlock”的HD5870 X2（可能将是业内首款单芯片双核心显卡，将是HD5000系列的顶级型号）和代号为“Redwood”、“Cedar”的面向低端及入门级用户的产品。从产品布局上来看，HD5000系列产品线划分细致、全面，将与HD4000形成新老搭配的市场布局。其中HD5850将接替HD4890/4870征战高端市场，而HD5770/5750则将接替HD4850/4830进入中端市场，相应的HD4000系列产品则依次进入低一级市场，以更高的性价比与对手展开争夺。

二、中高端型号全面采用40nm制造工艺

和上一代的55nm制造工艺相比，40nm制造工艺在理论上可减少40%以上的芯片面积，如果一片晶圆在55nm制造工艺下可以切割出100个芯片的话，那么在40nm制造工艺下有可能切割出166个或更多，因此单体制造成本会下降很多。40nm制造工艺可产生体积更小的晶体管，晶体管体积越小驱动电压越低，也就意味着相同工作频率下功耗就越低，因此采用40nm工艺制造的GPU在功耗和发热量控制方面都将比之前的产品更好。同时由于发热量和功耗下降，也有助于提高晶体管的工作频率。反应到最终产品上，就是每次制造工艺革新之后，会带来频率更高、性能更好但体积更小（或不变）、功耗和发热量更低（或不变）的产品。



RADEON HD4770是全球首款采用40nm工艺制造的显卡

40nm制造工艺最早被应用于核心代号为RV740的RADEON HD4770上，这款产品于今年4月底发布，是业内第一款采用40nm工艺制造的显卡，拥有640个流处理器单元。40nm工艺为HD4770带来了优秀的功耗控制和性能表现，核心面积大大缩小，受到玩家的极大关注。但这款产品至今都未正式在国内市场推出，实际上在发布之后很快就出现了全球范围的缺货现象，其根本原因是为ATI代工的台积电在40nm工艺转产的过程中发生了良品率过低的问题。这个消息当时一度为40nm新工艺的前景蒙上了阴影，台积电用了大约半年时间顺利将之解决，ATI也随之推出了RADEON HD4750，并向市场提供了充足的货源供应。

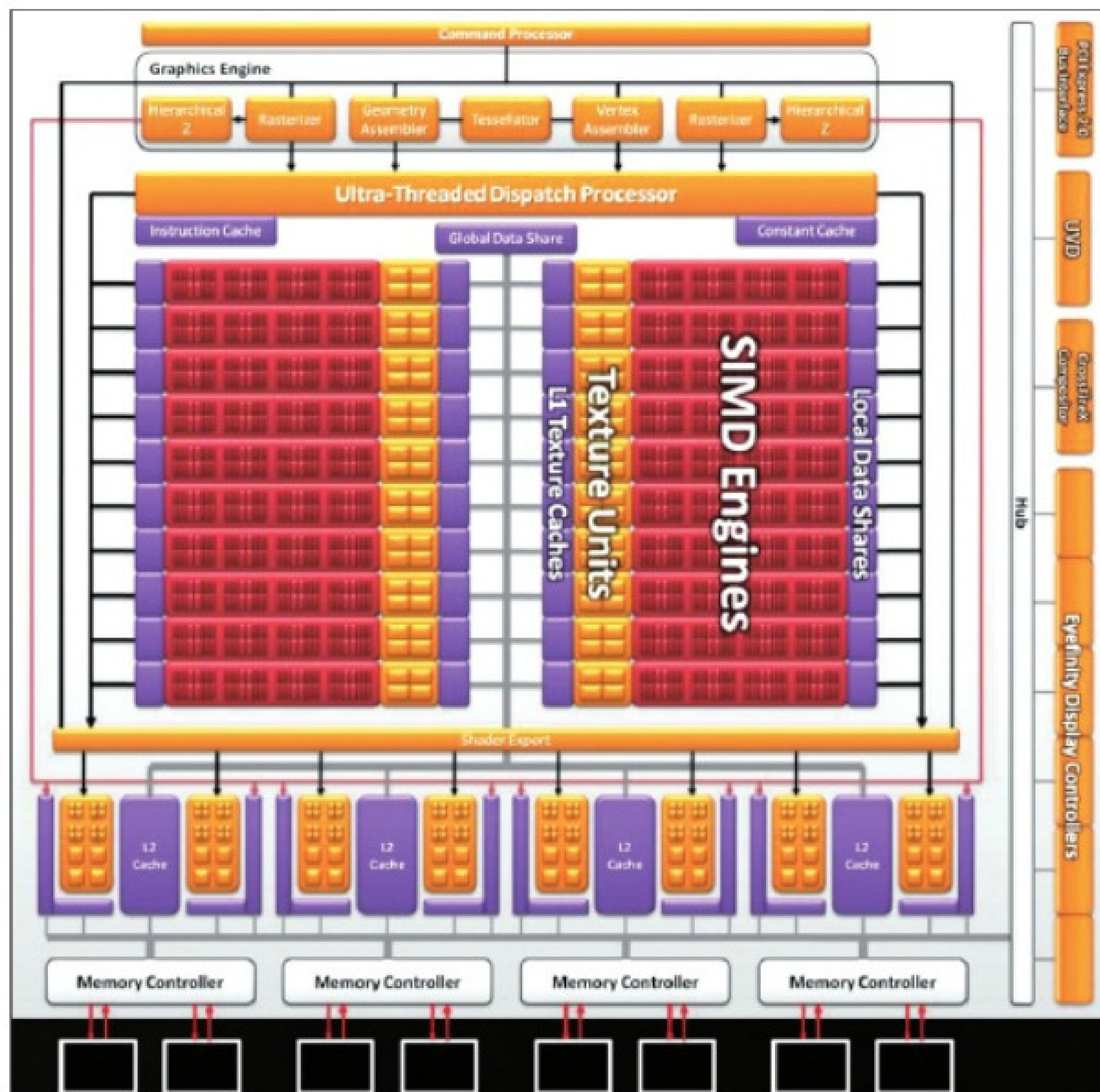

ATI与台积电联手在ComputeX上展示的40nm晶圆

通过在RV740上积累的经验，ATI与台积电联手在今年6月的ComputeX大展上展示了最新的40nm晶圆，并在HD5000系列的中高端型号中全面采用了40nm制造工艺。根据目前已有的资料，HD5870/5850/5770/5750均为40nm工艺制造，未来的HD5870 X2和代号为“Redwood”、“Cedar”的入门级产品也很有可能采用40nm工艺制造。

采用40nm工艺制造的RV870核心内部集成晶体管数量高达21.5亿个，但核心面积仅为334mm²，相比RV790核心（HD4890）的9.59亿个晶体管和282mm²的核心面积，RV870的晶体管集成度超过2倍，而面积却仅增加不到20%。RV840核心的情况也与之类似，晶体管集成度达到10.4亿个，核心面积却比RV790还小，仅有175mm²。

三、双核心GPU的发端——RV870核心架构解析

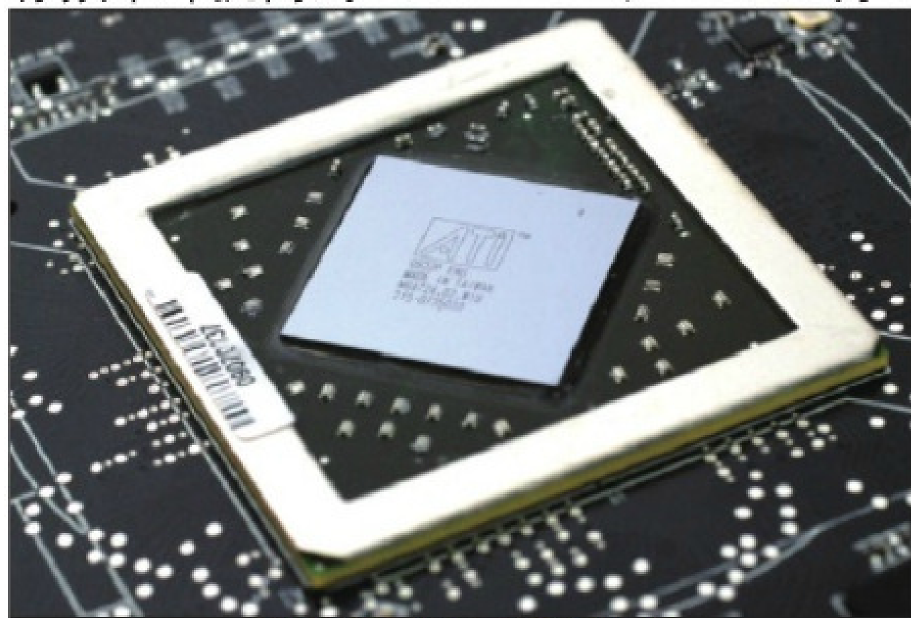
据说RV870核心的设计动用了500位工程师，耗费18个月时间才完成。它采用核心45°倾斜封装的形式，绝大部分技术指标都比上代产品高出一倍左右，并率先加入了最新的DirectX 11显示特效及Shader Model5.0规范，支持多卡交火和第二代UVD高清硬件解码能力，对MPEG-2、VC-1、和H.264等高清视频格式的提供硬件解码支持。同时因为集成了POWERPLAY技术，能使显卡在待机状态更为省电。



RV870核心架构示意图

1.技术指标翻番

从技术规格来看，RV870采用40nm工艺制造，拥有1600个流处理器单元，80个纹理单元和32个光栅单元，这些指标均达到HD4890/4870的一倍。与HD4890/4870相比，基于RV870的HD5870核心/流处理器单元工作频率虽然仍为850MHz/850MHz，显存位宽也保持在256bit，但显存频率却提高到4800MHz（HD4890为3900MHz）。因此HD5870的显存带宽达到153.6GB/s，纹理带宽达到68GT/s，浮点运算能力也提高到2.72GFLOPS（是HD4890的两倍）。虽然绝大部分指标都有翻倍的提升，但由于显存位宽相同，因此HD5870的实际性能还无法真正达到HD4890的两倍。


HD5870中的RV870核心

HD5850同样基于RV870核心，但规格上略有缩减，拥有1440个流处理器单元，72个纹理单元，核心/流处理器单元频率降为725MHz/725MHz，显存频率降为4000MHz。虽然HD5850在显存带宽上领先HD4890不多，但纹理填充和浮点运算能力仍然大幅度超过HD4890，由于光栅单元数量与HD5870相同，可以推断HD5850在抗锯齿效能上并不比HD5870差。

RV870核心规格一览

核心代号	HD5870	HD5850	HD4890
	RV870		RV790
制造工艺	40nm		55nm
晶体管集成数	21.5亿		9.59亿
核心面积	334mm^2		282mm^2
流处理器单元	1600	1440	800
纹理单元	80	72	40
光栅单元	32		16
核心频率	850MHz	725MHz	850MHz
流处理器频率	850MHz	725MHz	850MHz
显存频率	4800MHz	4000MHz	3900MHz
显存容量	1GB/2GB	1GB/512MB	1GB
显存类型	GDDR5		GDDR3
显存位宽	256bit		
显存带宽	153.6GB/s	128GB/s	124.8GB/s
浮点运算	2.72TFLOPS	2.64TFLOPS	1.36TFLOPS
待机功耗	27W		60W
满载功耗	188W	170W	190W

2.近似双核心架构

自R600核心（HD3000系列）开始，ATI的GPU一直延续着SIMD（单指令多数据流）超标量流处理器架构，RV870也不例外，不过在核心结构上却有所变化。从核心架构图来看，RV870的流处理器单元数量超过RV790一倍，但新增的流处理器单元并未与原有的部分整合，而是形成基本对称的两个部分，与流处理器单元对应的纹理单元和一级缓存也同时被分为两个部分，这一特征与当前的双核心处理器非常相似。AMD产品事业部GPU工程研发副总裁王启尚指出，RV870核心拥有规模空前的21.5亿个晶体管，芯片设计及制造难度都相当高，如果把最复杂的流处理器部分拆分为几个模块的话，复杂度就会大大降低，这就能极大的加快研发进度，并一定程度上提高芯片良品率。显然，这既是RV870能够抢先上市的主要原因之一，也为后续的双核心HD5870 X2显卡打下了基础。

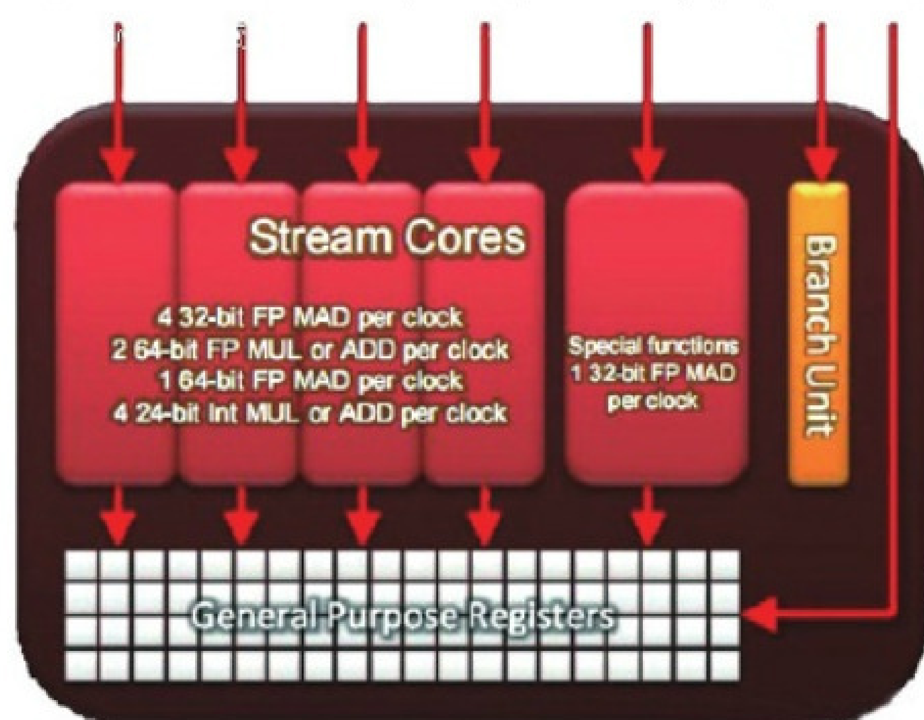
RV870拥有两个大的SIMD阵列，并呈左右对称排列，每个大SIMD阵列中包括10组SIMD阵列（共800个流处理器单元），每组SIMD阵列拥有4个纹理单元、16个线程处理器（Thread Processor）和内部一级缓存（纹理缓存），每个线程处理器中包含5个流处理器单元。实际上每个大SIMD阵列都与RV770核心相同，看起来仿佛两个RV770核心被整合在一起，各自拥有独立的一级缓存，并共享二级缓存和显存控制器（每个显存控制器绑定128KB二级缓存）等模块，两者之间通过相同的高速数据总线与二级缓存相连，整个芯片还拥有一个容量为64kB的Global Data Share（公用数据缓存）。

ATI在RV870的SIMD阵列中还进行了一系列改进和优化，一级缓存容

量为160KB，带宽达到1TB/s，二级缓存容量为512KB，带宽达到435GB/s，这使得纹理带宽得到提升，RV870每秒可完成680亿次双线性过滤和2720亿次32bit纹理拾取。另外在SIMD阵列中还加入了对16k×16k纹理和新的BC6/7 HDR纹理压缩算法的支持，这两项技术都来自DirectX 11，它们与纹理带宽提升相结合，意味着RV870在理论上能更完美地支持无角度的各向异性纹理过滤，而性能衰减幅度则保持在之前AF算法的水平上，有助于确保更高的纹理贴图质量。

3.RV870流处理器单元解析

在RV870核心中总共拥有320个线程处理器，相当于以前的Shader Unit，每个线程处理器内部又包含了5个功能各异的处理核心，因此RV870总共拥有1600个流处理器。



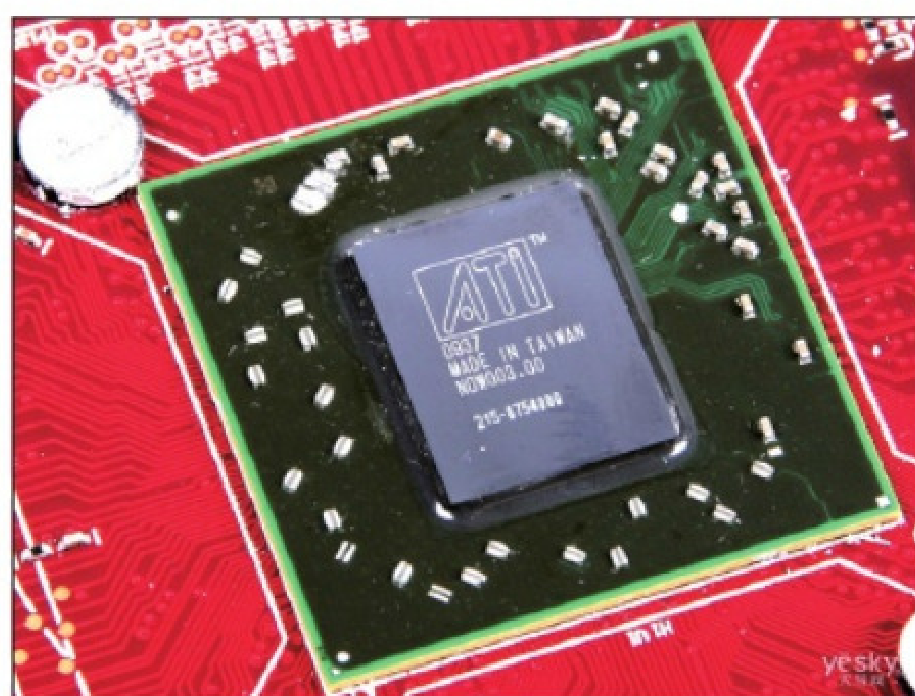
RV870流处理器单元结构图

在线程处理器内部，5个流处理器在Branch Unit（分歧执行单元）的控制下处理数据流和条件运算，数据读写则在通用寄存器中。另外，这5个流处理器可以在动态流控制的支配下自由的处理任何组合形式的指令，比如1+1+1+1+1、2+2+1或4+1等。

从结构上看，RV870继续沿用4D+1D的设计方式，支持Co-issue（矢量指令和标量指令并行执行），单时钟周期可以进行5次MAD（Multiply-Add，乘加）运算，其中一路着色处理器在MAD之外还负责处理超越指令（比如Sin、Cos、Log、Exp等等），剩余4个不仅可以按照4个单独流处理器运作，同时还可以4个协作或2个协作等多种方式组合，可以达成32-bit FP乘加（单独运作）、64bit FP乘或加（两两协作）、64bit FP乘加（四个协作）、24bit Int乘或加（单独运作）。

另外在流处理器单元部分，RV870还加入了基于DirectX 11的位操作类指令，并优化了SAD算法（Sum of Absolute Differences，误差绝对值求和），使指令执行速度提升12倍，且此项指令可以在OpenCL底层执行。SAD听起来很陌生，目前它的主要应用领域是H.264/AVC编码的移动向量估算部分（约占整个AVC编码总时间的80%），因此优化SAD算法相当于提升了RV870在视频编码应用中的性能。

四、主流市场的新宠儿
——RV840核心架构解析



HD5770中的RV840核心

由于RV870核心在技术规格上的翻倍提升令人玩家对定位于主流市场的RV840核心更感兴趣，尤其是流处理器数量一度成为论坛中讨论和猜测的焦点。究竟是1440个、1200个还是800个流处理器单元？一时之间众说纷纭。等到RV840的技术细节正式公布时，让许多憧憬无限的玩家有些失望。RV840核心对应的HD5770/5750在技术规格上基本与上一代的RV770核心相同，HD5770拥有800个流处理器单元、40个纹理单元、16个光栅单元；HD5750则削减为720个流处理器单元、36个纹理单元和16个光栅单元。

RV840核心规格一览

核心代号	HD5770	HD5750	HD4850
	RV840		RV770
制造工艺	40nm		55nm
晶体管集成数	10.4亿		9.56亿
核心面积	175mm²		260mm²
流处理器单元	800	720	800
纹理单元	40	36	32
光栅单元	16		
核心频率	850MHz	750MHz	625MHz
流处理器频率	850MHz	750MHz	625MHz
显存频率	4800MHz	4600MHz	4000MHz
显存容量	1GB/2GB	1GB/512MB	512MB
显存类型	GDDR5		GDDR3
显存位宽	128bit		256bit
显存带宽	76.8GB/s	73.6GB/s	64GB/s
浮点运算	1.36TFLOPS	1.08TFLOPS	1TFLOPS
待机功耗	18W	16W	45W
满载功耗	108W	86W	110W

实际上RV840核心并不是RV790核心的制造工艺升级版，从核心架构的细节上来看，RV840与RV870的关系密不可分——相当于“半个RV870”（这里“半个”的说法并非只是根据流处理器单元数量等明显的指标而来）。如果说RV870是类双核设计，那么RV840就相当于其中一个单独的核心，因此一、二级缓存和显存控制器等部分的技术规格均为RV870的一半。虽然RV840的显存位宽只有128bit，但由于HD5000全系列均采用高频GDDR5显存，HD5750的显存频率甚至高过HD5850约600MHz，所以HD5770/5750的显存带宽反而比HD4850更高。考虑目前大部分大型3D游戏对显卡显存带宽依赖较高，因此我们推测HD5770/5750的性能应该好于HD4850，有望成为主流市场的新宠儿。

五、扩展游戏视野
—— ATI Eyefinity多屏幕显示技术

多屏幕显示技术其实早在2D显卡时代就已有应用，主要集中在商业和工程领域，与普通消费者无缘。在HD5000之前，近几年推出的显卡绝大多数都支持双屏幕显示，但在玩家实际应用中利用率却很低，一方面是由于双屏幕并列显示后，画面比例将变为8：3或32：9，几乎没有什么游戏会提供对这种画面比例的支持，另一方面也是受到显卡性能和显示器成本的制约。


多屏幕显示系统在赛车类游戏中很有实用价值

现在随着显卡性能的提高和液晶显示器价格的下跌，组建多屏幕显示系统成为可能。一台30英寸分辨率为2560×1600的液晶显示器的价格足以购买3台24英寸液晶显示器（分辨率1920×1080），而3台显示器组合的分辨率将达到5760×1080。如果用6台24英寸显示器组成3×2的显示阵列，其分辨率将达到2160P的超高清级别（分辨率5760×2160），而其购买成本仅是一台2160P显示器的1%左右。对于追求大尺寸屏幕、超高分辨率的发烧级玩家和工程制图等专业级应用来说，其中的吸引力不言自明。


单卡6屏幕显示系统

在HD5000系列显卡正式公布之前，ATI先在美国已退役的大黄蜂号航空母舰上召开了一次新闻发布会，隆重地公布了将应用于HD5000系列中的一项新技术——ATI EyeFinity。ATI EyeFinity是一项基于GPU核心架构的新技术，通过在RV870核心内部集成6条DisplayPort输出信道，从而实现最高单卡6屏幕的输出效果，每个屏幕的最高分辨率可达2560×1600，色深更是达到10bit。同时ATI EyeFinity还允许用户通过4块显卡的交叉火力系统实现最多24屏幕的输出功能。

需要说明的是并不是所有的RV870核心显卡都能支持6屏幕输出，目前标准版的HD5870/5850只能支持单卡3屏幕输出，只有特殊的HD5870 Eyefinety6版本显卡才能支持单卡6屏幕输出。出现这种情况的原因是由于标准版显卡要兼顾普通玩家的需求而采用了Dual Link DVI输出，每个Dual Link DVI需要独占2个显示通道，因此标准版的HD5870/5850显卡只能实现单卡3屏幕输出。对普通玩家来说，用3台22英寸显示器组建多屏幕系统是比较经济的方案。



ATI展示的24屏幕显示系统

由于多屏幕输出需要游戏和应用软件提供特殊的分辨率支持，为方便有意组建多屏幕显示系统的玩家，我们特意制作了通过ATI验证的支持多屏幕显示系统的游戏列表。

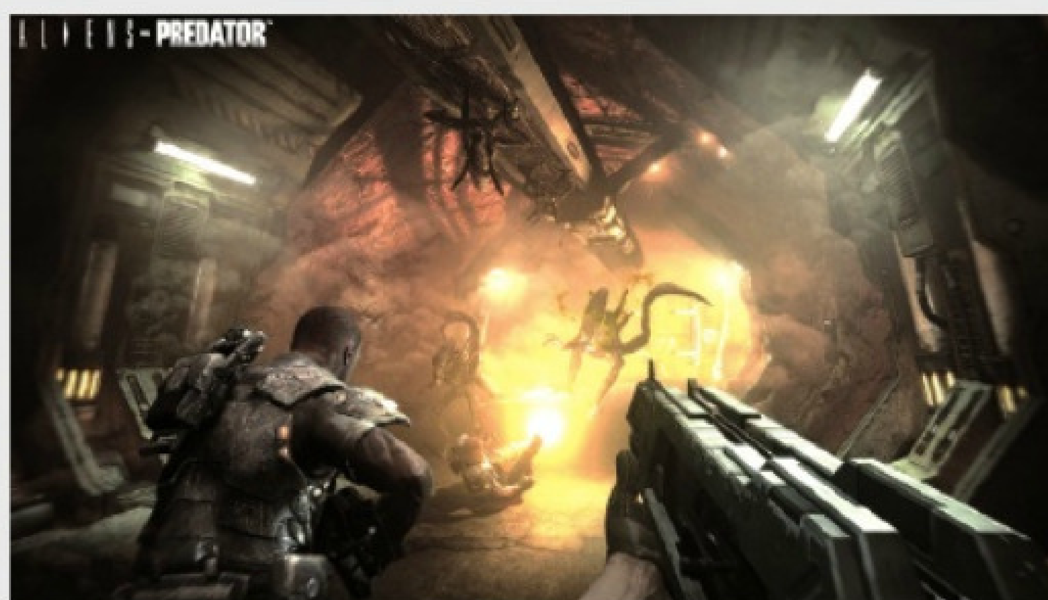
游戏中文名称	英文名称
刺客信条	Creed
GTR进化	GTR Evolution
科南时代	Age of Conan
半条命2	Half-Life 2
战地2142	Battlefield 2142
哈利·波特和“混血王子”	Harry Potter Half Blood Prince
战争熔炉	Battleforge
地狱之门——伦敦	Hellgate London
生化震撼	Bioshock
求生之路	Left 4 Dead
火爆狂飙——天堂	Burnout Paradise
失落的星球——殖民地	Lost Planet: Colonies
使命召唤4——现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare
失落的星球	Lost Planet
狂野西部——手足兄弟	Call of Juarez: Bound in Blood
镜之边缘	Mirror's Edge
冠军在线	Champions Online
上古卷轴IV——地狱	Oblivion
克莱弗·巴克的耶利哥	Clive Barkers Jericho
霸王II	Overlord II
星际传奇——攻击黑色雅典娜号	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena Portal
命令与征服——红色警戒3	Command and Conquer: Red Alert 3
掠食者	Prey
英雄连	Company of Heroes
雷神之锤4	Quake 4
死刑犯——罪恶起源	Condemned: Criminal Origin
生化危机5	Resident Evil 5
反恐精英	Counter-Strike
太阳帝国的原罪	Sins of a Solar Empire
孤岛危机	Crysis
潜行者——晴空	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
孤岛危机——弹头	Crysis Warhead
潜行者——切尔诺贝利的阴影	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
地狱诅咒	Damnation
星球大战——前线作战	Star Wars Battlefront
死亡空间	Dead Space
要塞	Stranglehold
鬼泣4	Devil May Cry 4
街头霸王4	Street Fighter 4
团队要塞2	Team Fortress 2
尘埃	DiRT
尘埃2	DiRT 2
无限试驾	Test Drive Unlimited
毁灭战士3	DOOM 3
教父2	The Godfather 2
帝国——全面战争	Empire: Total War
模拟人生3	The Sims 3
雷神战争	Enemy Territory: Quake Wars
汤姆·克兰西的鹰击长空	Tom Clancy's H.A.W.X
辐射2	Fallout 2
汤姆·克兰西的彩虹六号——维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
辐射3	Fallout 3
古墓丽影——地下世界	Tomb Raider Underworld
孤岛惊魂2	Farcry 2
转折点——自由的堕落	Turning Point: Fall of Liberty
极度恐慌2	F.E.A.R
虚幻竞技场3	Unreal Tournament 3
温柔杀手	Velvet Assassin
微软模拟飞行X	Flight Simulator X
刺客联盟——命运武器	Wanted: Weapons of Fate
战争机器	Gears of War
世界冲突	World In Conflict
捉鬼敢死队	Ghostbusters
专业飞行模拟IX	X-Plane 9
超级房车赛——起点	GRID
侠盗猎车手IV	GTA 4
暂无	X3
暂无	Terrain Conflict
暂无	FlightGear

第二章 DirectX 11为游戏带来什么？

随着Windows7操作系统的正式发布，DirectX已经发展到了第11代，它对电脑游戏和显卡发展的影响不容置疑。但过去几乎每一次DirectX的升级，都要滞后1年以上才能逐渐为大多数游戏所采用（开发者需要花费时间去学习和消化新的技术），而此时显卡已经发展了两代。这导致许多与新版DirectX同期推出的显卡在很长一段时间内难有用武之地，而等到对应版本的游戏大批上市时，这一代显卡性能已难满足游戏的要求，这种特殊的技术与应用脱节现象曾经困扰了一批又一批玩家。

一、新年前就有游戏玩——游戏跟进速度较快


科林麦克雷：尘埃2



异形大战铁血战士2


潜行者：普里皮亚季的召唤


Battle Forge

DirectX 11未必能彻底打破这一困局，但却很有希望缓解它。从DirectX 10到DirectX11，对游戏开发者而言就好像操作系统从Vista升级到Windows7，它不是一次跨越式的全面升级，而是在原有基础上大幅度提高效率和性能，甚至连DirectX 11的宣传语也选择了“Sooner Than You Think”因此开发者有望用较短的时间将产品转移到DirectX 11上。目前已确定支持DirectX 11的游戏共有四款，其中还包括一款网络游戏。网络游戏Battle Forge已于今年3月份在欧洲正式运营，但由于国内没有运营商，因此我们也一直无缘得见，而其他三款单机游戏至本文截稿时还未上市。此外，Crytek公司也透露了一些最新的CryENGINE 3引擎的消息，据悉它将是一款支持DiectX 11的游戏引擎，而《孤岛危机2》将很有希望成为第一款采用该引擎的游戏。

即将上市的DirectX 11游戏

游戏名称	游戏类型	开发商	上市日期
科林麦克雷：尘埃2	RAC	Codemasters	2009年12月
异形大战铁血战士2	FPS	Rebellion	2010年1月
潜行者：普里皮亚季的召唤	FPS	GSC World Publishing	2009年10月
Battle Forge	网游	EA Phenomic	国内未运营

二、小幅改进——Shader Model 5.0

Shader Model 5.0是基于统一渲染架构，专门针对流处理器进行设计的全新渲染指令集，它允许GPU更灵活地进行数据访问和操作，统一了所有的着色器类型且所有着色器都能从新指令集中获益，比如：像素、顶点、几何、计算等，同时它还简化了编程对象的函数及子程序开发代码。Shader Modle 5.0中新增的指令主要是以下几条：

1.SV_Coverage：用于提供样本覆盖信息，像素着色器，检测优化边缘抗混叠；

2.Flexible Gather：用于4点采样，抽样单纹理指令值，可进行快速阴影过滤和环境遮罩；

3.Coarse Partial Derivatives：用于快速计算周围像素或数据变化，实现快速纹理过滤；

4.Type Conversion Instructions：用于转换32Bit与64Bit浮点数据类型，简化编码；

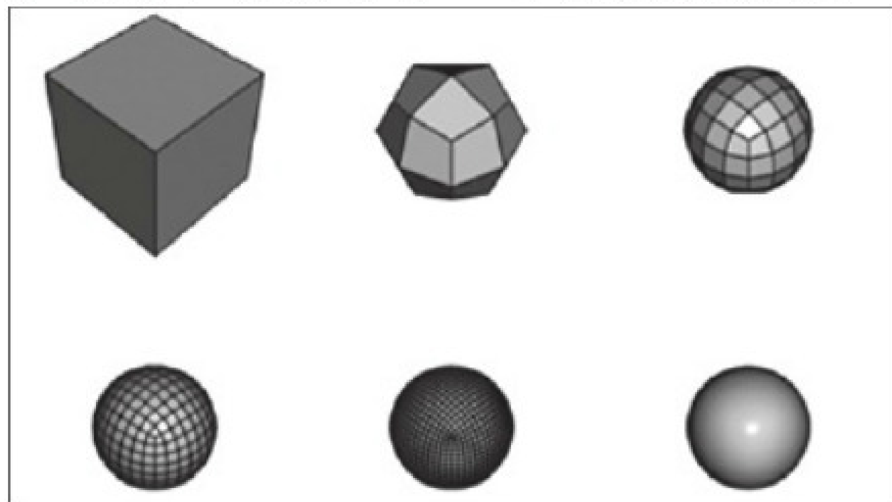
5.Bit Manipulation Instructions：用于测试和重新安排单Bit数据值，加快数据压缩和解压。

其中前两项指令是在DirectX 10.1基础上发展而来，在Shader Model 5.0中表现得要比Shader Model 4.1更智能和灵活，它可以针对特定颜色分别采样、还能自动识别可做阴影映射的值，精度和效率都进一步提高。由于DirectX 11与DirectX 10.1在指令方面的相似性，现有的DirectX 10.1游戏可以很容易的通过更新程序代码升级支持DX11，从而获得更好的运行效率，比如《风起云涌》《潜行者》《科林麦克雷：尘埃》等将会率先引入DirectX 11。

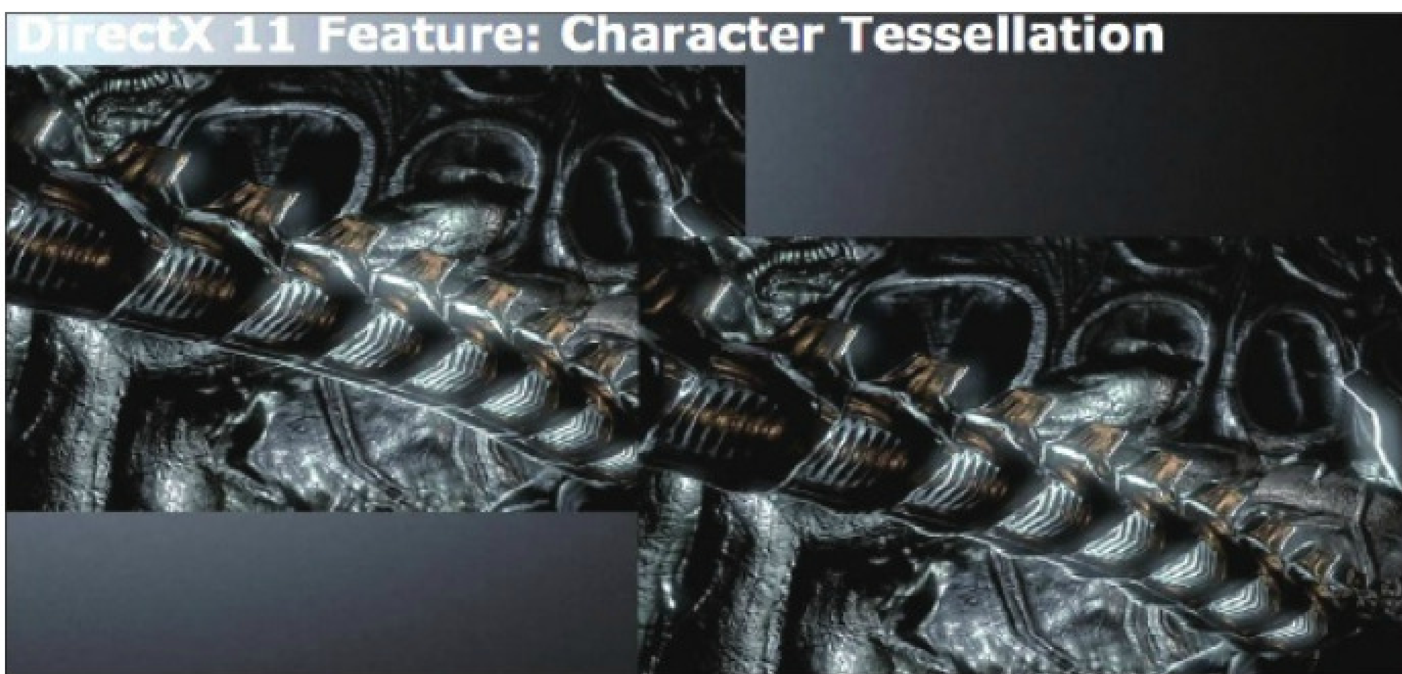
三、被雪藏的明珠——Tessellation技术

Tessellation（曲面细分）技术的原理很简单，就是将大型几何模型分拆为多个更小的图形，从而实现更高精度的几何模型效果。而在构建球形体时，Tessellation技术可通过旋转让立方体从底部看起来如同球形，这无疑能节省大量的GPU资源。同时曲面细分技术还有助于提高模型的质量、性能和可控性。

实际上这项技术与ATI有着很深的渊源，从R600核心（RADEON HD2900XT）至今，每一代ATI显示核心中都整合了一个特殊的模块专门用于支持这项技术。遗憾的是由于微软一直未在DirectX中加入对它的支持，因此多年来一直没有游戏采用这一技术。Tessellation的前身是DirectX 8/9.0a时代由微软提出的TruForm技术，该技术的目标与Tessellation相同，但由于缺乏经验，隐藏的Bug使它的应用面很窄，因此还遭到NVIDIA的反对。2005年，微软推出了XBOX 360家用游戏机，其图形芯片Xenos由ATI设计制造，引入了新的TruForm技术消除了过去的Bug，并将之更名为Tessellation。



Tessellation技术原理示意图



《异形大战铁血战士2》中大量应用了Tessellation技术

后来在AMD的不懈努力下，Tessellation技术的推广获得了突破，一些好莱坞的CG影片设计公司发现该技术能够以很小的资源开销让模型细节丰富百倍，这种近乎免费的画质提升无疑是非常诱人的。于是AMD将Tessellation技术的推广重心转移至CG领域，并提出了Cinema 2.0的概念，为中小型图形公司提供技术支持，灵活应用Tessellation技术来高效的创作视频短片及广告特效。如今，微软终于认可了Tessellation技术的重要性，将第六代Tessellation技术整合到最新的DirectX 11中，且脱离了硬件限制，无论什么品牌型号的显卡，只要支持DirectX 11，就能支持这一技术。

第六代Tessellation技术的处理单元被称为“Tessellator”，Tessellator本身不具备可编程性，因此DirectX 11向Tesselator输入或者从中输出的过程是通过两个传统的管线阶段完成的：Hull Shader (HS，外壳着色器)和Domain Shader (DS，域着色器)。Hull Shader负责接收琐碎的图形数据和资料，并处理将它们处理成大批量的、确定数量的点，然后将这些数据交给Domain Shader，由Domain Shader将它们转换成3D处理中的顶点信息，最后由GPU生成对应的曲线和多边形。

最近，《战地：叛逆连队2》的开发团队表示这款游戏将成为全球首款支持Tessellation技术的DirectX 11游戏（该游戏采用新版Frostbite Engine开发，R600核心的演示DEMO就是利用这款引擎制作的）。Frostbite Engine的开发商是DICE，该公司的渲染架构师Johan Anderson称，从DirectX 10到DirectX 11的实际导入过程仅仅花费了三个小时，其中在代码里搜索和替换相关部分最耗时间。考虑到使用这款引擎开发的游戏为数不少，因此有望在短期内见到大批支持DirectX 11的游戏上市。

四、与时俱进——Multi-Threading多线程处理技术

多线程处理技术在CPU中已经应用了很多年，这种技术的首要条件是需要硬件产品提供相应的设计支持。而微软表示只要是支持DirectX 11的显卡都能享受Multi-Threading多线程处理技术的好处，甚至连DirectX 10/10.1显卡只要安装特定的驱动程序，也能获得这一功能。显然，DirectX 11的多线程技术是一项软件技术，之所以要放在这里进行分析，是因为这项技术将有助于多显卡系统的性能发挥，也有助于今后多核心显卡的性能发挥。

Multi-Threading技术的本质是协调多核心（多线程）处理器与多个GPU之间的工作。在以往的DirectX中，无论系统中有多少个GPU，最终都将被模拟成一个，所有的GPU必须共享指令缓冲区并接受CPU调度，渲染线程的拆分与合并指令延迟都很大，而且GPU越多效率就越低。因此我们看到多核心显卡和多显卡系统无法达到1+1=2的效果。

在DirectX 11中，如果系统中同时拥有四核心CPU和4块显卡，那么每个CPU核心都将单独控制一块显卡的渲染线程，这不仅解决了GPU利用效率的问题，还变相使游戏对多核心CPU提供了支持。微软表示，只要显卡厂商能够通过严格的测试于优化，开发出符合Multi-Threading多线程处理技术要求的驱动程序，就能让不支持DirectX 11的显卡享受到多线程的便利。不过可能是考虑到这种驱动的开发难度，目前ATI和NVIDIA尚未就此明确表态。



多显卡系统的效能有望获得解放

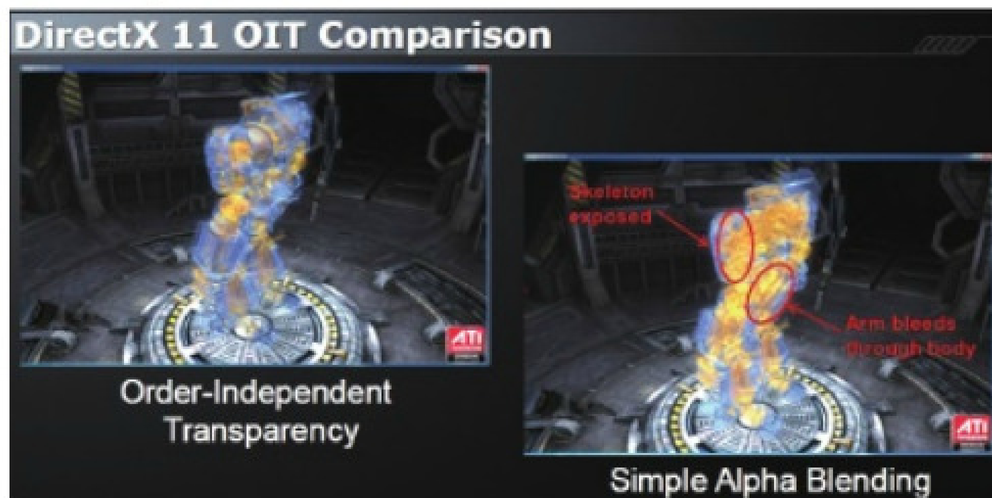
五、拉开通用计算应用大幕——Direct Compute

GPU凭借强大的浮点运算能力而进入通用计算领域已经不是什么新鲜事，通过近两年的迅猛发展，已有ATI Stream、NVIDIA CUDA和开放式的OpenCL三个主要标准。其中OpenCL类似于OpenGL，是由业界共同制定的开放式标准，能够对硬件底层直接进行操作，相对来说比较灵活，也很强大，但开发难度较高；Stream和CUDA更像是图形架构或并行计算架构，由ATI和NVIDIA分别提供相应的驱动、开发包甚至是现成的应用程序，通过半开放的形式授权给程序员使用。

Stream由于资源太少而未能被大量使用，CUDA则由于只支持NVIDIA显卡而未获得业界认可。由苹果牵头的OpenCL虽然获得广泛支持，Intel、NVIDIA、ATI也先后加入，但由于微软并未加入其中因此在消费领域的应用前景目前尚不明朗。而微软在DirectX与OpenGL的对抗中积累了相当的经验，不仅完全控制了消费领域，甚至在专业应用领域也有斩获，显然这些经验将帮助微软推广Direct Compute标准。有趣的是，ATI和NVIDIA也同时加入了Direct Compute的阵营。在Direct Compute中，微软引入了几项对游戏画面表现有较大影响的技术，下面我们一一介绍。

1.Order Independent Transparency

Order Independent Transparency简称OIT，即“顺序无关透明化技术”。这项技术主要针对游戏画面中的各种透明或半透明物体，比如水面、烟雾、火焰、玻璃等。要逼真地



实用OIT技术可轻松准确地塑造半透明物体

生成这些物体，程序员需要设计复杂的算法，消耗大量的CPU资源，而OIT则可让GPU参与其中，如此一来不仅提高了运算速度，也能显著降低程序的复杂程度。

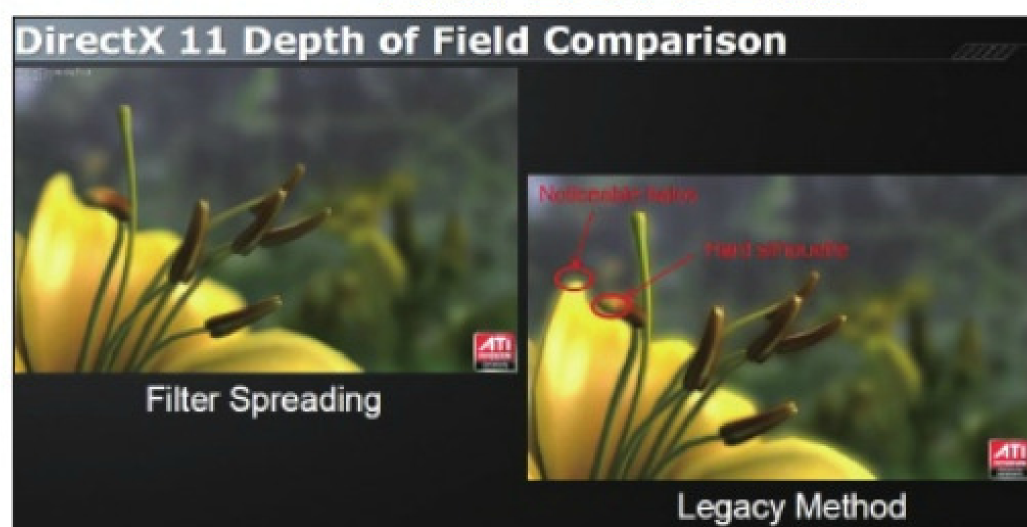
2.Render Post-Processing

Render Post-Processing即“渲染后端处理”，是指大家耳熟能详的边缘侦测与抗锯齿、各向异性过滤、运动模糊、景深、色彩映射、滤波、锐化等效果，在GPU中具体负责这项工作的模块是光栅单元（ROPs）。在DirectX 10中也有景深功能，但它是通过几何着色控制运动物体的坐标变换与像素监控，或将深度帖图中的纹理信息按照距离拆分到缓冲，然后分为几个不同的视角进行渲染，最后合成完整的图像。这种方式虽然比DirectX 9.0c更精确，但由于处理数据倍增，会严重影响整体性能。

对DirectX 11来说，完成这些计算所必须的拾取动作只需调用“Gather4”一个函数，这使计算着色器的数据采集速度达到专用单元的4倍。通过使用Direct Compute中的新指令，后端处理特效可以最大限度的降低显存读写次数，从而大幅降低光栅单元的负担，当然流处理器将会承担更多的任务（几何着色、计算着色、像素着色），但由于流处理器数量众多，因此能够保证负载平衡，不易出现光栅单元或流处理器单元闲置的状况。



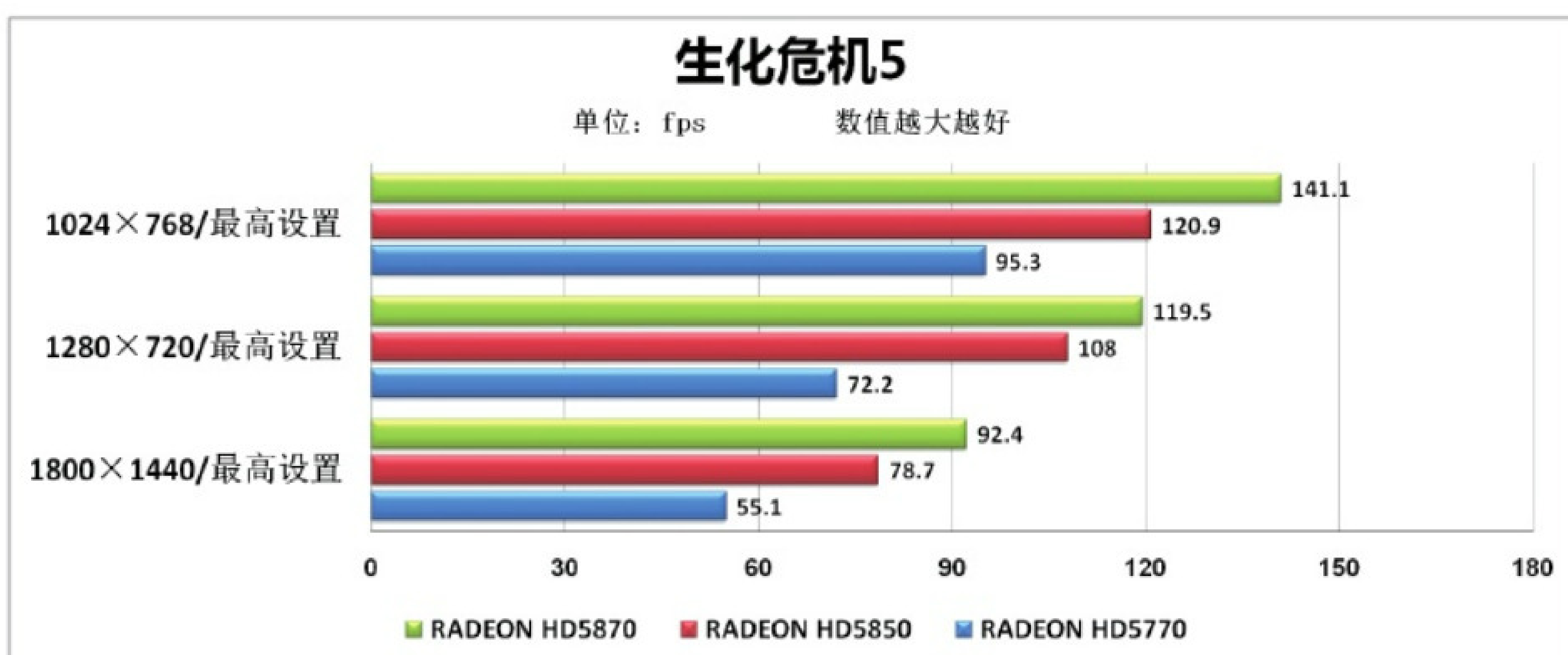
渲染后端处理中的高清晰环境光遮蔽（HDAO）技术能产生更真实合理的阴影



实用OIT技术可轻松准确地塑造半透明物体

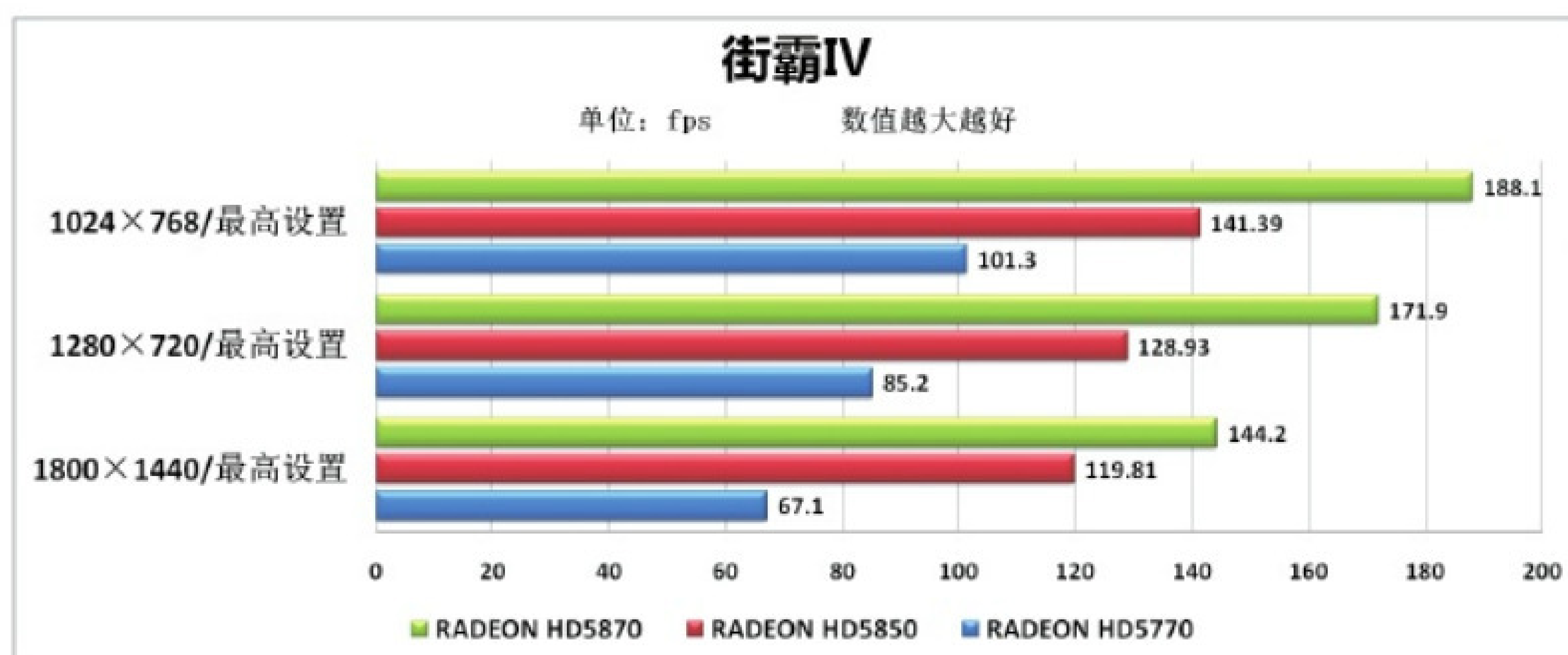
第三章 性能测试显身手

我们采用英特尔酷睿i7 870处理器和技嘉P55-UD3R主板来搭建测试平台，内存为KINGMAX DDR3 1600MHz 2GB×2，硬盘选择了希捷酷鱼7200.12 1TB，电源则是Tt ToughPower 1200AP（额定功率1200W）。参测的显卡分别是RADEON HD5870、HD5850、HD5770，分别由ATI和迪兰恒进提供，均属于工程样品。

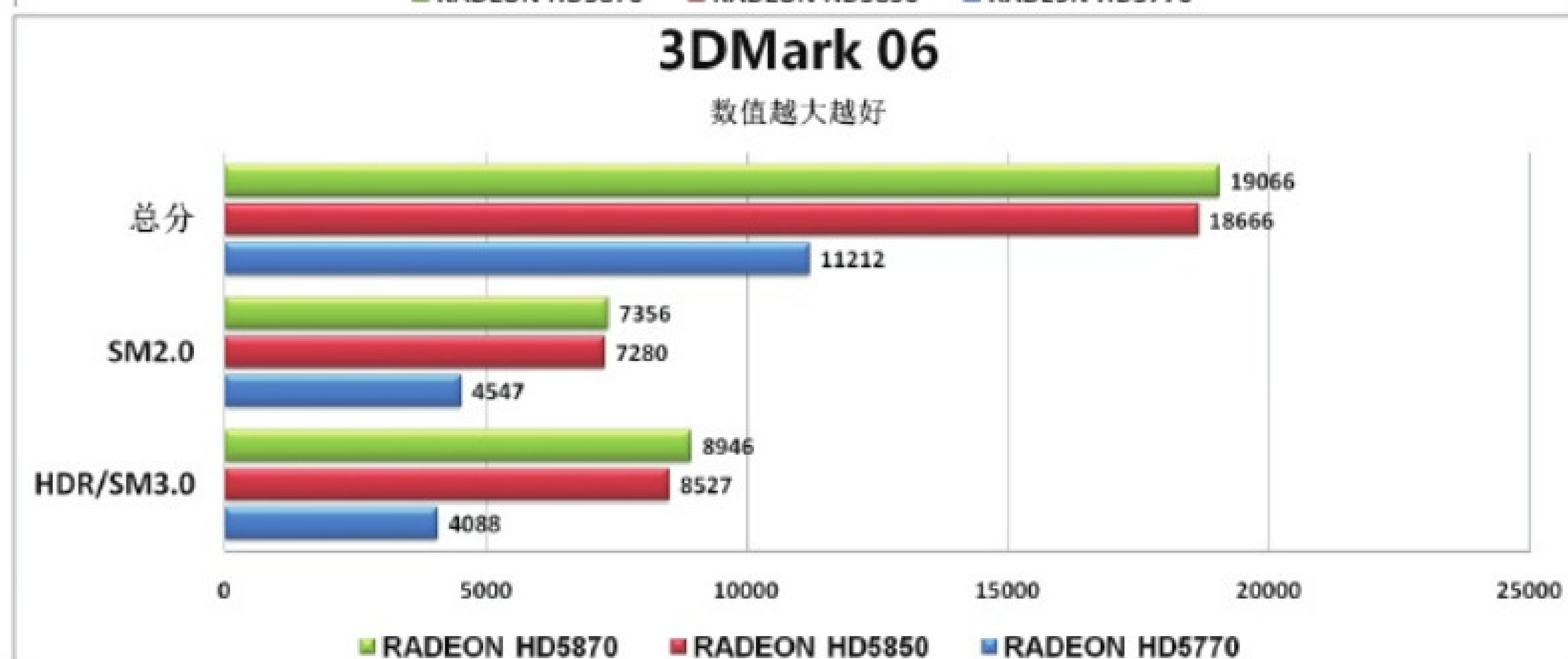


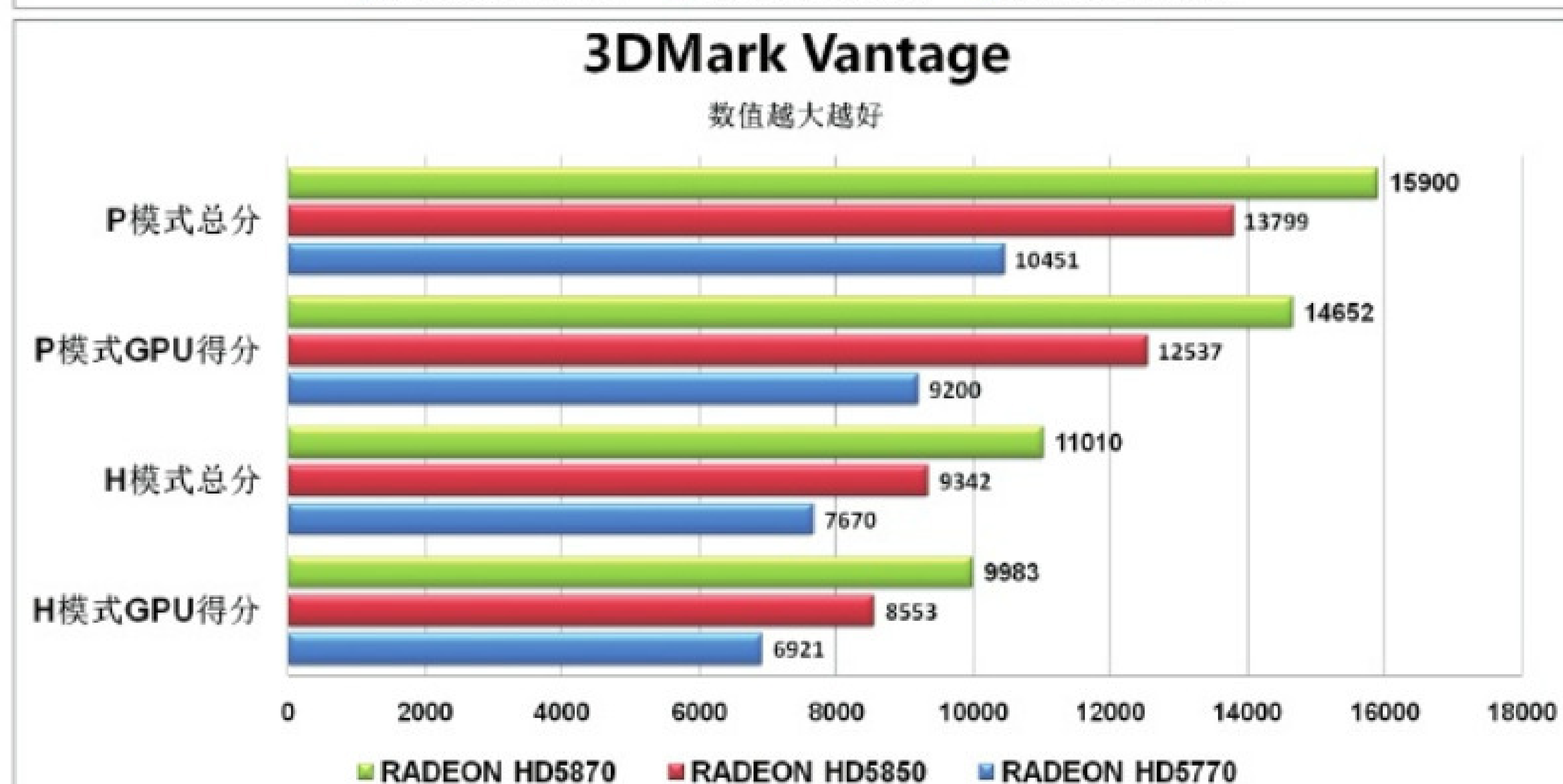
操作系统我们选择了Vista，由于目前没有支持DirectX 11的游戏和相关测试程序，因此我们只能以基于DirectX 10的评测项目为主。我们选择3DMark Vantage来测试显卡的DirectX 10理论游戏性能，3DMark 06来测试显卡的DirectX 9理

论游戏性能。游戏测试则包括《生化危机5》《孤岛危机》《极品飞车13：变速》《街霸Ⅳ》和《求生之路》，其中没有内置性能测试模块的游戏采用Fraps软件获取平均帧速，每款游戏选择一个关卡进行5次，取其平均值。









从测试成绩来看，RV870和RV840都表现出了不错的性能。在3DMark Vantage的测试中，Performance模式已无法对HD5000系列显卡构成压力，三款显卡都突破了1万分大关，HD5870更是高达15900分。进入High模式后，分辨率上升为1680×1050，这使得三块显卡的得分明显下滑，但性能最低的HD5770的得分也超过了7000分，这个成绩即便与HD4870相比也不遑多让，HD5870的得分则仍在万分之上，表现出强悍的性能。相对而言，3DMark 06的测试成绩对于这三款产品而言已经没有太多实际意义，在1680×1050分辨率下，HD5770的轻松获得了11212分的好成绩。3DMark系列毕竟是理论性能测试，实际表现则要靠游戏来检验。

在《生化危机5》的测试中，这三款显卡表现出了非常优秀的DirectX 10效能，HD5770在1800×1440/最高设置下也获得了接近60fps的成绩。同时，我们也可以看出RV870核心相对RV840核心拥有明显的性能优势，HD5850轻松超越60fps的标准线，达到78.7fps，HD5870更是狂飙至90fps以上。

与《生化危机5》相同，《街霸Ⅳ》也是由CAPCOM开发的一款全平台游戏，不过这款游戏的主要开发技术基于DriectX 9.0c，再加上游戏类型的区别，因此在相同分辨率等级下，它对显卡的压力会比《生化危机5》小一些。实际测试也证明了这一情况，在1800×1440/最高设置下，HD5770虽然依旧垫底，但成绩已经突破60fps，HD5870更是达到144.2fps。

《生化危机5》和《街霸Ⅳ》完全可以看作当前全平台开发游戏对显卡性能需求的标杆，其中《生化危机5》几乎是全平台游戏中对硬件性能要求最高的。从测试成绩来看，热衷于各类全平台开发游戏的玩家，只需一块HD5770即可满足最高需求——1080P下特效全开。而对于PC平台独占类的大型3D游戏来说，我们还需要通过进一步的测试，因此选择了有“显卡危机”之称的《孤岛危机》来测试。

看起来这三款显卡在《孤岛危机》中遇到了一些挫折，1800×1440/最高设置下只有HD5870达到了60fps的要求，HD5850的成绩在40fps左右，可以满足单人通关的需求，而HD5770的成绩刚过20fps，已经无法满足游戏的最低需求了。我们将分辨率下调为1280×720，仍然保持最高设置，HD5870的表现令人满意，成绩直逼90fps，HD5850也突破了60fps，HD5770的表现则令人惊喜，达到45.4fps，应对单人过关毫无问题了。

综合来看，我们认为对于中高端玩家而言，RADEON HD5770是最有性价比的选择，它的性能表现非常好，完全可以满足玩家的游戏需求，而售价却并不算高。如果是想体验一下多屏幕输出的玩家，可以考虑HD5850，它能够支持单卡3屏幕输出，带给玩家最高7680×1600分辨率（3台30英寸液晶显示器）的超大范围游戏画面。不过我们建议组建多屏幕系统的玩家选择24或22英寸液晶显示器，它的销售价格远低于30英寸的产品，而且选择面更广、更灵活。至于性能最好的HD5870，还是留给那些资金充裕、追求最高性能的发烧级玩家吧。P



头牌新闻

惠普跨界时尚餐饮，新款TouchSmart打造创新体验

■本刊记者 Artec

2009年10月29日，惠普公司携其新款触摸式一体电脑TouchSmart300及TouchSmart600在北京“蘭会所”，正式宣布与包括“蘭会所”“1949”“新元素”和“彼得西餐厅”等在内的北京、上海、成都多家高档风格化时尚餐饮机构进行创新性的跨界合作，为广大消费者打造创新用户体验。中国惠普副总裁兼信息产品集团台式机交易型业务部总经理杨伟奇、中国惠普副总裁兼信息产品集团市场部及中小企业业务总监萧振义和俏江南集团执行总裁汪小菲出席本次发布会，并在会后接受了本刊记者的专访。



中国惠普副总裁萧振义先生（右）与俏江南集团执行总裁汪小菲先生共同倡导乐触生活新体验

新款惠普TouchSmart 300与TouchSmart 600系列触摸式一体电脑，集合多种新奇功能于一身，外观设计优雅时尚、内在性能卓越，通过独特的全屏触摸控制将用户从键盘鼠标的纷繁中解放出来，在触摸的简单原始方式中重拾自由和快乐，同时增进与家人朋友的分享和交流，尽情享受指尖跃动的乐触生活。杨伟奇先生表示：“触控的目的是使电脑变得更易于使用。这次发布的全新TouchSmart系列通过新惠普TouchSmart 3.0软件套件将为用户带来更加自然、全面的触摸优化用户界面和更加真实、便捷的用户体验。”

惠普希望通过将“触控”这种创新的应用科技，与“跨界合作”这种创新的商业模式相结合，在为合作伙伴提供增值服务的同时，为消费者提供全新的应用体验，将乐触生活从家庭延伸到人们生活的每个角落。在初步的合作规划中，惠普最新推出的20英寸及23英寸宽屏TouchSmart300及TouchSmart600系列触摸式一体电脑将全面进驻上述多家连锁高档餐饮机构。谈及这次渠道合作，萧振义先生在发布会中表示：“TouchSmart不仅可以满足个人应用需求，它与生俱来的共享特性还可以延展到更为开放的空间，帮助人与人之间更好地进行交流，沟通和信息共享，成为人们‘社交’生活的一部分，使科技真正走进人们的生活，为人们提供无处不在的分享体验和创新应用。此次惠普与高端餐饮机构合作只是科技融入生活方式的开端，今后乐触生活方式将渗透到人们生活的各个领域，为消费者提供源源不断的创新应用体验。”



硬件店

清华大学和中国科学院过程工程研究所成为CUDA卓越中心

NVIDIA（英伟达）公司于近日宣布授予中国科学院过程工程研究所和清华大学“CUDA卓越中心”称号，以表彰它们在中国推广CUDA和GPU计算及利用GPU在高性能计算领域做出的突出贡献。据悉，中国科学院过程工程研究所和清华大学不仅开设了CUDA编程课程普及GPU计算，而且还成功将GPU计算应用到大量科学及工程设计研究项目中。NVIDIA联合创始人、总裁兼首席执行官黄仁勋表示：“我们授予它们CUDA卓越中心的称号将有助于推进他们在GPU计算领域的研究，并使GPU计算成为推动中国自主创新能力的重要力量。”



首席执行官黄仁勋（左）授予清华大学和中国科学院过程工程研究所“CUDA卓越中心”称号

东芝微软联合举办新品发布会

东芝笔记本电脑和微软公司于近日在北京798艺术区联合举办主题为“艺芝独秀·盈彩”新品发布会。发布会现场，东芝与微软联合宣告：东芝将全面启用Windows 7操作系统。现场还发布了东芝笔记本全系列新品：Portégé T130系列、Satellite M500系列、Portégé M900系列、Satellite L500系列、Satellite L510系列及NB200系列新款NB202（太妃金）和NB203（公爵蓝）。

AMD发布首批使用AMD VISION标识的笔记本

2009年11月2日，AMD在京举行主题为“真视觉、真视界”发布会，正式在中国发布AMD VISION技术，其中文名称为“视·觉”，是AMD面向消费类PC的全新平台品牌。AMD全球副总裁、大中华区总经理王正福和AMD全球高级副总裁、首席营销官Nigel Dessau在发布会上发表演讲，微软、宏碁、华硕、惠普、微星、三星等厂商高层出席发布会，并对AMD VISION技术表示支持。发布会现场，首批基于全AMD平台（“3A”平台）、贴有AMD VISION标识的笔记本产品正式亮相。



与会嘉宾向冰模中倒入红酒，共同开启VISION标识

漫步者宣布海外销售战略成果显著

漫步者于近期公布一系列进军海外市场销售战略所取得的显著成果。在南美乌拉圭，漫步者的合作伙伴是一家有14年经营历史，名为Tecsys的专营电子产品的大型连

锁零售商店，现在漫步者已在Tecsys多家店面设立形象展台，今年漫步者在Tecsys销售量已超过其音响产品总量的60%，市场占有率遥遥领先。在北美地区，漫步者从1997年开始拓展海外市场，经过10余年积累，已逐步打开北美市场，产品销量稳步攀升，更在美国CES大展中广受赞誉。

拉动市场引擎，爱普生全线布局投影产业

2009年10月27日，爱普生公司举行以“纵横 赢的力量”为主题的投影机全线产品发布会。作为本年度最为盛大的一次发布活动，13款覆盖工程、商务、教育、家用四大产品线的全线新品及解决方案全面亮相。其中Z8000WU作为世界上第一款WUXGA（1920×1200）的3片液晶投影机，集高亮度、高对比度、高分辨率、宽屏等优势功能于一身，能更好地满足大型礼堂、大型会议厅等场所的投影需求。EB-C1900、C1910等教育新品充分体现出低成本、稳定耐用等特点。EB-W8、X8、C1915等6款商务新品，外形时尚小巧，操作更加简便，而且自动梯形校正、无线连接等功能的应用，将大幅提升用户的商务体验。



爱普生公司高层内藤惠二郎先生、菊池高先生、夏季生先生在发布会现场合影

法国爱可视在京召开新品发布会

2009年10月28日，法国爱可视在京举行“终结神话 再续传奇”新品发布会。发布会上正式推出了ARCHOS 5与ARCHOS 9两款CEO系列平板电脑，其中ARCHOS 9是基于Intel处理器且运行微软Windows 7操作系统的超便携掌上平板电脑，而ARCHOS 5则采用Google开发的Android操作系统和TI（德州仪器）OMAP芯片（基于ARM CORTEX A8核心平台）的处理器（世界上最快的掌上移动设备微处理器），也是ARCHOS从手持娱乐数码产品制造商向特型（个性化电脑）制造商及全功能互联网终端转型的首款产品。本刊将在近期对ARCHOS 5进行评测，请感兴趣的读者关注相关栏目内容。



技嘉在京举行“333”主板发布会

2009年11月3日，在i5处理器及P55主板发布不到两个月后，技嘉科技京举办“接二连三业界领航”技嘉三大革新技术P55主板发布会，正式发布多达8款具备“333技术”的P55A系列主板，其中“333技术”是指USB 3.0（5Gbps）、SATA 3.0（6Gbps）及3倍力USB电源供应设计。技嘉相关负责人表示，USB 3.0、SATA3.0及3倍力USB电源供应设计已全部引入P55A系列主板，并将在今后陆续引入更多产品系列，如中低端系列主板及AMD平台主板等。





软件圈

百会Zoho举办企业在线应用发布会

10月28日，作为在线软件提供商Zoho在中国的独家运营商，百会在北京举行主题为“企业信息化之道：给员工一个百会账号”的新闻发布会，发布包括企业在线和移动办公平台（含企业邮箱）、客户关系管理（百会CRM）、百会项目管理、个性化应用定制开发平台（百会Creator）等多种类型的十余款企业信息化工具。


百汇数字星空CEO 刘建华（左）与Zoho创始人兼全球CEO Sridhar Vembu

Corel亚太副总裁首访谈中国市场布局战略

2009年11月4日，Corel亚太与日本区域运营高级副总裁兼Corel日本分公司总裁堺和夫首次访华，并与亚太区销售总监Gavin Watson及Corel中国地区高层召开媒体沟通会。据堺和夫介绍，Corel已被微软命名为“年度金牌软件独立开发商的合作伙伴”在谈到中国市场对于Corel来说具有怎样的意义时，堺和夫称，中国市场对于Corel来说是一个非常重要、具有战略性意义的市场。但对于中国市场来说，仅靠Corel本身的能力是不够的，所以Corel在中国也建立了非常强有力的渠道合作机制，以此来更有效地把产品及服务介绍给用户。联想是Corel公司全球性的战略合作伙伴之一。

McAfee软件举办互联网安全攻防体验活动

近日，迈克菲（McAfee）举办媒体体验活动，迈克菲安全专家除了解读最新的《迈克菲2009第二季度安全威胁研究报告》。据了解，《McAfee威胁报告》每季度发布一次，该报告由McAfee Labs研究人员编写。本季度报告指出，2009年第二季度的垃圾邮件制造量不但从先前的下降趋势中快速恢复，而且达到历史最高水平。“被植入木马的僵尸”计算机的数量也创下历史新高。



网络帮

2009中国互联网大会召开

以“危机·转机·契机——金融危机下的中国互联网力量与信心”为主题的2009中国互联网大会，于2009年11月2日在北京召开。为期两天的大会共举行14场针对互联网领域不同热点的论坛，内容涉及网络视频、网络社区、电子商务、网络新媒体、网上支付、网络营销等互联网应用，同时对互联网发展的未来，特别是新技术、新业务的发展趋势进行了探讨。共有6000余人次参加本次大会，近200位嘉宾发表演讲，各个论坛既有精彩纷呈的新视角，也有新颖犀利的新观点和成功经验介绍，充分展示了当今互联网发展的业界生态，对今后互联网发展将起到积极推动作用。本次大会正值我国经济起稳回升的关键时期，业界同仁、专家学者、企业代表、媒体朋友从不同角度对金融危机下互联网业界如何把握机遇、迎接挑战、克服困难，以技术与业务模式创新，推进互联网和传统产业改造提升有机结合，加快经济结构调整，转变发展方式，发挥互联网在促进国民经济发展中的重要作用等热点问题进行了广泛交流和深入探讨。



晶合快评

2009，消费者胜利？

■晶合实验室 林晓

消费者胜利？我给这个慷慨激昂的标题加上一个问号，以警告自己看待事物要全面。当然，标题里的消费者指的是IT领域的消费者，他们享受快捷的信息，喜欢新鲜的事物，却牢牢抓住手里的小钱包，不让厂商和销售商轻易忽悠了自己。

于是，Vista被消费者抛弃了。当年微软宣布新一代个人桌面操作系统名字叫“Windows Vista”的踌躇满志犹在眼前，然而，2007年1月30日才向普通用户出售的Vista，坚持不到3年，就有被Windows 7取代的趋势。大软的读者调查显示，72.1%的读者对Vista说不！对于软件的兼容性不好是读者放弃Vista的重要原因。尽管Windows Vista包含了上百种新功能，如图形用户界面，“Windows Aero”全新界面风格，加强的搜寻功能，新的多媒体创作工具，网络、音频、输出（打印）和显示子系统等，但微软过分追求安全性，甚至不惜牺牲用户使用上的方便性。这带来的结果就是Vista不但不能兼容软件，市面上绝大多数游戏也无法兼容，这种漠视消费者和开发商的行为，最终会反噬到自己身上。所以，Vista的最终下场在它出生时便已注定，都来不及为它多一声叹息。

取代Vista的是Windows 7——微软试图借此再创辉煌的新一代操作系统。2009年10月23日正式发布的这款操作系统，其中的Windows 7Home Basic简体中文版售价为399元人民币。一个月后，微软CEO史蒂夫·鲍尔默表示Windows 7上市后的销量极佳，前10天营收超过了以往任何一款操作系统。他认为Windows 7是创新的典范，而这种创新在科技市场尤为重要。启动速度快等诸多优点推动了Windows 7销量。

不过，周日在朋友那里看到，她笔记本电脑上预装的Vista已经被Windows Windows XP取代，问她为什么不直接上Windows 7，她说已经被Vista折磨得快疯掉了，再也不想做什么新尝试了。

Windows XP从2001年10月问世后，被广泛应用于各行各业，影响很深。Windows XP＋Office 2003就能满足大部分企业用户日常生产办公需求，一般企业也不会为电脑升级多进行投资，维持在“能用就行”的层面上就好。比如网吧的无盘系统模式已经形成产业链，使用Windows XP+Windows Server 2003综合管理，技术和应用十分成熟，当年Windows XP发布的时候，很多网吧也是坚持Windows 98/2000好几年后才换的Windows XP。还有ATM取款机、银行或者电信营业厅的多媒体触摸查询系统、户外电子广告屏幕等等也是基于Windows XP的基础。而配置不高的上网本更是需要Windows XP。因而，尽管微软从2007年6月30日起就停止销售Windows XP，但却不得不维护Windows XP的支持服务。在2009年4月16日，微软更是决定延长国内Windows XP主流支持服务。

这是胳膊拧不过大腿，资本家斗不过劳动人民的结果吗？

不过，和企业用户不同，消费者还是喜新厌旧的多，尤其是面对IT产品的时候，消费者多半是不理智的。只要找到了足够的理由，我相信绝大多数人都抵抗不了新的硬件、新的漂亮的操作界面，还有新的游戏方式。TB数量级的硬盘两年前还是高端产品，现在500GB的硬盘已是常规配置，1TB的硬盘也不到600元，带个图书馆在身边不是什么梦话了。一个人一生中产生的所有信息，包括文字、照片、音频和视频，都能塞在这1TB的硬盘里。


越活越年轻的林晓姐姐

在掌握消费者的心理方面，苹果比微软强了太多。2007年iPhone推出时，全世界的消费者都是眼前一亮。移动电话，可触摸宽屏iPod，桌面级电子邮件、网页浏览、搜索和地图功能兼备的因特网，三种功能集合在一起，组成了iPhone的华丽。没有键盘，触摸屏幕就能操作，iPhone的创新赢得了消费者的亲睐。为了抢先购得iPhone，消费者要连夜排队。由于iPhone不在中国大陆发行，要想使用还需颇费周折。不过，2009年10月30日，iPhone中国大陆首发仪式在北京举行，意味着大陆苹果爱好者可以直接购买iPhone了。想想2009年6月9日，苹果公司推出iPhone 3GS时候专卖店前面的长长人流，现在购买可是容易了很多。

昨天在三里屯VILLAGE逛进Apple Store展示大厅，一排排iPhone 3G演示机在桌子上闪光，从来对迷恋苹果产品的朋友嗤之以鼻的我，在那瞬间也被吸引了，拿起一部iPhone，轻盈的机身、晶莹清澈的屏幕，图形化的界面随着手指的移动改变。倘若不是5000元的恐怖价格挡着，我恐怕真的会心动瞬间就行动了。

但是，由于没有Wi-Fi等功能的原因，iPhone在中国上市后，与在海外首发的火爆完全无法相比。中国消费者显露出理性的一面：iPhone与其他高端手机对比的价格、中文本地应用及内容是否充分、上网能否顺畅等才是选择一款手机的理由。看来，只有联通搞好网络，而iPhone针对中国消费者需求切实本土化，才有可能真正在中国大陆市场推广开来。P

（漫画作者：SUNS）

优游网书

大众特报

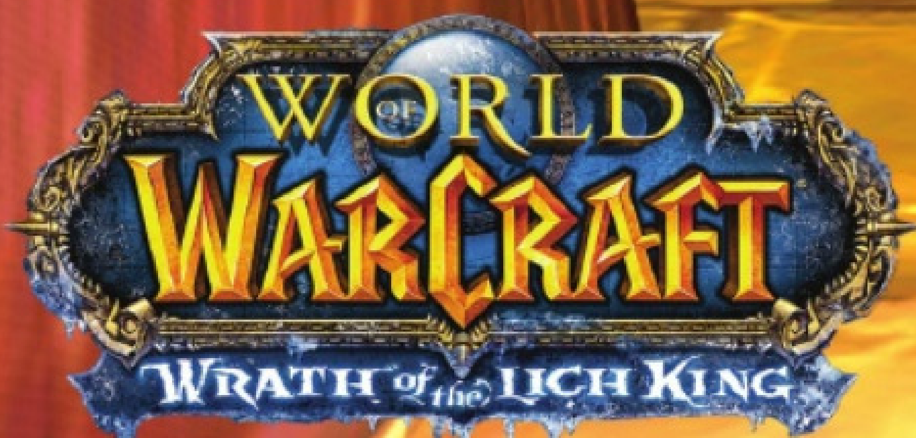
北裂境五人英雄副本攻略及成就

俄特加德要塞

俄特加德之巅

德拉克萨隆要塞

刚德拉克





俄特加德要塞

俄特加德要塞座落在环境优美的凛风峡湾，矗立在匕鞘海湾的悬崖峭壁间。野蛮而神秘的维库人占据着这座固若金汤的堡垒。这座古代城堡深入地下，因此没有一个联盟或部落的探子能够活着探索出它深处的秘密。多年来，人们一直认为俄特加德是座废弃的古堡。直到最近，这座荒芜了千年的古堡才重新有了居住者。现在，半巨人种族维库人源源不断地从城堡班驳的高墙后涌出来，攻击附近的联盟和部落驻地。

俄特加德要塞是很多70级玩家刚刚踏上北裂境土地就接触到的副本之一，普通副本对应玩家等级70～72级，最低65级即可进入，俄特加德要塞的门面向正南，在悬崖下边。

特色小怪

进门不久第一个大厅——仇恨火炉，你会看到通道被火阻挡不能进入，只要杀了那个正在拽铁链的掠龙熔炉管理员即可关闭火墙。

随后的掠龙围栏，有些趴在地上的被奴役的元龙，它们会喷火吐息及击退，注意调头和靠墙，以免掉怪堆。

过了掠龙围栏，会遇到掠龙符文使，他会给自己或其他怪施放各种各样的符文，其中爆炸符文比较猛，随机丢在玩家身上，血少可能会被炸死，优先消灭。

1Boss不和他前边的4个小怪Link，可以放心拉小怪过来打。

2Boss杀掉后到室外，会遇到一个骑龙的元龙骑兵，把元龙杀了，骑兵就下来，否则他会不停地扔飞斧，3000～5000伤害。室外虽然有很多元龙飞来飞去，但和玩家打架的就这一个。

Boss攻略

1.凯雷希斯王子

41.7万血，主要有3个技能：暗影箭，6k左右伤害，发动很频繁；召唤骷髅，开打10秒左右后，Boss会召唤4





到5个骷髅，骷髅血很短，但盯上治疗就比较麻烦了，坦克拉住AE掉即可。要注意在骷髅被全部杀死后，很快它们又会全部复活；冰霜之墓，对随机非第一仇恨的玩家使用，把玩家封在一个“冰棺材”里，造成每秒2k的伤害，持续20秒。冰霜之墓可以被选中打掉，被封在里边的玩家也可以接受治疗。

这个Boss很简单，没什么难点，Tank拉住，DPSer输出，Healer治疗，小骷髅出来的时候可能乱一下，但相信无论Tank是战士、圣骑士还是DK，都能很轻松地拉住它们，然后AE掉即可。至于冰霜之墓，Healer稍微照看一下问题基本也不是很大，如果Healer中了冰霜之墓，去几个DPS打掉冰棺材即可。



加冰：英雄模式中，在没有击碎任何一个冰霜之墓的情况下击败凯雷希斯王子。

这个成就完成起来很简单，只要治疗给中冰霜之墓的玩家加血即可——前提是治疗没被点名，另外DPS也得稍微强一些。

2.控制者达隆恩、建造者史卡沃



两个Boss都是20.8万的血，达隆恩是法系，擅长对随机目标施放暗影箭，伤害在4000到4500左右，同时附加一个DOT，3秒跳750，史卡沃是物理系，擅长对随机目标发动冲锋，伤害在1500左右，附带击倒效果。两个人的技能伤害都不高，也没有共享生命、互相补血的花招。唯一要注意的是，当一个Boss死了以后，他会以灵魂状态继续战斗，技能不变，但仇恨不太稳定。考虑到这点，一般都是先杀法系的达隆恩，防止史卡沃变成灵魂以后找治疗的麻烦。两个Boss都杀死，战斗就结束了，也没有两个必须一起杀死的说法。

这场战斗的治疗压力有点大，史卡沃的物理攻击还是有点威力的，如果再遇到暗影箭和DOT，血会掉的很快，所以DPSer应尽快杀掉一个以减轻治疗压力。

3.盗掠者因格瓦

俄塞的最终Boss，有24.7万血。他的战斗分成了两个阶段，阶段转换很明显。

一阶段，算是人形态，主要攻击手段都是物理系，顺劈，4k左右伤害，强力顺劈，7k左右伤害，溃击，正面扇形范围14k左右伤害，惊恐咆哮，全屏AE，3k不到的伤害，附带打断施法效果，并沉默6秒左右，最后，每过10秒他会给自己一个Buff，大约提升攻击力10%。



在这一阶段，近战职业最后躲在Boss身后躲顺劈，远程保持距离即可，他的强力物理攻击范围不是很大。治疗若看见Boss发动惊恐咆哮，提前把Tank的血补满，或者加上Hot。因为血很短，所以Boss那个Buff影响不会太大，很快他就挂了。然后会出现一个瓦格雷天使，玩DK的应该很熟悉这种邪恶的女天使，她把Boss臭骂一通无能后，直接复活成亡灵，随后进入二阶段。

二阶段算是亡灵形态，一进入二阶段，Boss会首先使用惊惧咆哮，AE造成6k左右的伤害，同时给所有玩家一个Debuff，使玩家受到的暗影伤害提升10%，这个Debuff随着Boss的惊惧咆哮发动而叠加，其他的技能还有黑暗破击，也是AE，造成2k左右伤害，附带击倒效果，另外一个技能专门对治疗使用，大约造成2k的伤害，但既不会打断施法也没有沉默效果，最后就是把自己的斧子扔出去，四处旋风斩，类似卡拉赞的王子3阶段，旋风斩范围内造成每秒3k的伤害（对板甲），伤害很高，见到斧子飞过来就赶紧躲开，如果Boss跟着再发动惊惧咆哮，八成就要秒人。

二阶段和一阶段差不多，只是AE伤害提高了很多，治疗压力变大而已，灵活地躲开飞斧，随时保持队伍的血下限不低于7k，战胜他还是很容易的。P









俄特加德之巅

俄特加德之巅距离俄特加德要塞不远，前者门冲北，后者面向南，在组队频道中，俄特加德之巅和俄特加德要塞合称双俄，亦或简称“俄巅”“俄塞”，一旦有人说“H双俄，-1补-2dd”，那意思就是说，组一个打英雄难度俄巅和俄塞的队伍，现在差一个治疗和两个DPSer，赶紧密吧……

英雄级别的俄特加德之巅属于难度比较高的副本，至少比俄特加德要塞要难很多，这个副本一共有4个Boss，2、3比较难，1、4很废。

小怪特色

整个副本没有特别强力的小怪，因为都很强力……

1Boss前有几个掠龙先知+掠龙死亡搜寻者+狼的组合，比较危险，掠龙先知的闪电链一击在6k+，掠龙死亡搜寻者物理攻击也不低于这个数，要注意治疗。

3Boss过后下台阶，会遇到依米亚死灵法师+依米亚狂战士+依米亚暗暮萨满组合，更是危险，依米亚死灵法师单体或者群体暗影箭的伤害在6k到8k左右，不尽快杀死还会无限召唤小骷髅，一只5k血，同时依米亚死灵法师还会群体恐惧，极容易Add到其他怪，依米亚狂战士打板甲5k左右，依米亚暗暮萨满会变成狼形态，倒是没什么强力技能。建议优先杀死依米亚死灵法师。

Boss攻略

1.丝瓦拉-悲伤亡墓

进入Boss所在的房间时她还是维酷人形态（丝瓦拉），然后会看到她和巫妖王在唧唧歪歪，在表示了一番忠心后，巫妖王将其变成堕落天使，亡灵形态，改名为丝瓦拉-悲伤亡墓。有点要注意的是，在房间右边出口的台阶下有个天谴巨怪，这个怪物涉及到一项成就，如果不想完成或已完成，建议将其干掉，如果想完成成就，后文详述……

首先看Boss，43.1万血，主要技能是：呼唤烈焰，随机对玩家使用火球术，4k左右伤害，剑之仪式，随机将一名玩家捆绑到她下边的祭坛上，该玩家无法移动、施法，然后进行剑之仪式，一柄大剑从空中缓缓降落，一旦降落到玩家头上就会造成巨大的伤害——具体多大不清楚，因为我们从来没让剑落下来过，据说是1万以上伤害，解决办法是迅速杀死3个仪式导魔师，每个仪式导魔师的血是1万3，还是很轻松的，但要注意仪式导魔师会给自己加3个暗影护盾，每打破一个护盾玩家就被叠加一层暗影伤害DOT，3秒作用一次，每层400～500的伤害，持续20秒，一般都是DPS中（玩家少用AoE技能，万一叠了9层也不是闹着玩的），治疗是不会有的。剑之仪式一共发动3次，分别是在Boss血量75%、50%、25%时。

这个Boss其实很弱，唯一要注意的地方就是，在Boss进行剑之仪式时，她自己会飞到半空，此时是可以



进行攻击的，所以很多DPS忘了切换目标攻击仪式导魔师还在猛打Boss，又或者杀完仪式导魔师而Boss还没飞下来时在发呆，两个极端哪个都不可取。



不可思议的巨怪：英雄模式中，迫使丝瓦拉-悲伤亡墓杀死天谴巨怪。

前文说的房间右边的天谴巨怪，由Tank拉住，将其打到1万血以下（8k内为佳），但注意别杀死，然后进入Boss战，在剑之仪式发动后，杀死3个仪式导魔师救出被捆绑的玩家，注意别用AoE技能误伤天谴巨怪，然后Tank将天谴巨怪拉到台子上，位于大剑的正下方，然后等着大剑把天谴巨怪干掉即可完成成就，以后正常打Boss。

2.戈托克-白蹄

43.1万血，一进入Boss房间就会看到Boss身前的4尊怪物雕塑，脚趾头也能猜出来得先打它们才能打Boss。门口有个柱子，大约叫什么静脉产生器一类的名字，需要3名玩家一起点柱子进行激活，激活后出现一颗红球，它会按顺序激活4尊怪物雕塑（杀死一个它才会激活下一个，没有限时），4个怪物全杀掉后Boss激活。

4个怪物的血都是13.4万，它们的激活顺序是随机的，它们的主要技能是：大型的蛰猛巨虫，会正面的扇形酸性喷吐，6k不到的自然伤害，同时附带毒息的DOT，每3秒1k血，这个DOT也会自动给Tank叠加，死后出现4～5个4k血的小虫子，AoE掉即可；极饿的熊怪，5k伤害的闪电链，群体恐惧，外加对随机目标的冲锋，打布衣9k左右；狂乱的狼人，就是纯物理系攻击，还会跳斩，比较凶狠些，打板甲5k以上，50%血后会狂暴，提升些许攻击力，20%后会激怒，再次提升攻击力；凶猛的犀牛，会践踏，对近战造成6k的伤害，并对随机目标发动冲锋，视玩家护甲造成2k～8k的伤害，同时“可能”附带一个沉默或流血效果，没注意，总之很弱就是了……4个跟班杀死



后，会过一段时间Boss才会激活，这段时间比复活时间稍短，如果急速比较高，复活还有可能的。

Boss会每10秒左右使用一次枯萎咆哮，全屏AE技能，4k伤害，同时附带一个血上限降低1000点的Debuff，随着Boss发动枯萎咆哮无限叠加，还会对随机目标投矛穿刺，首击4k不到的伤害（板甲），附带一个流血DOT，3秒3k的伤害，持续9秒，其他的都是些常规物理攻击技能，没什么花招。

这个Boss本身没啥难度，一个木桩子而已，就是物理攻击颇狠，治疗压力较大，小怪和Boss本身会使用突然发动的高伤害技能，一不小心就会秒人，所以得保持全队的血上限。一般Boss战会叠加5～8个Debuff，也就是血上限下降5k～8k，如果玩家的总血量不到1万4，面相不好就被秒……

3.无情的斯卡迪

2Boss过后走不了多久的露天通道上，无情的斯卡迪和他的蓝色元龙坐骑古拉夫已经等在那里了，首先要注意，只要一接近他们就会触发Boss战，所以在人没到齐的情况下离他们远点。

触发Boss战后，无情的斯卡迪就会骑上坐骑飞到天上，暂时无法攻击。首先，通道尽头会不停地刷新小怪，依米亚战士和依米亚鱼叉手的组合，血量在2万5到2万6之间，很好杀，其中依米亚鱼叉手死后会在尸体上立一根鱼叉，右键一点背包就多了一根鱼叉，这玩意是把Boss打下来用的，在通道尽头有3个鱼叉发射器，在游戏提醒“无情的斯卡迪进入鱼叉发射器范围内”时跑到鱼叉发射器边上使用，就能对无情的斯卡迪的蓝色元龙坐骑造成伤害，每次发射能造成15%～25%的伤害，一般五六次就能把Boss打到地面，然后进入Boss战。一开始别想着就去扔鱼叉，离发射器还远着呢，中间一大堆小怪还在等着你。扔鱼叉的熟练与否涉及到两个成就，后文详述。其次，当玩家在通道内征战的时候Boss骑着元龙会不停



地捣乱，当游戏提示“古拉夫深深地吸了一口气”时，Boss很快就会骑着元龙进行一次低空俯冲吐息——冰封之云，覆盖整个狭长通道的半边，对于吐息范围内的玩家首击造成4800的伤害，然后是每秒2400的伤害——也许是每半秒，总之是一串伤害数字冒出，同时降低玩家移动速度。玩家在出现提示后就要注意通道尽头Boss的空中位置，及时跑到另半边，否则掉血速度飞快，且冰封之云并不是随着Boss的掠过逐渐形成，而是瞬间就铺满半边通道。如果玩家实在来不及跑到另半边，那么使劲贴墙站也是没问题的，但会造成一些视野上的困扰，另外一个需要注意的，冰封之云形成的瞬间可能会造成玩家卡机。最后，除非Boss被鱼叉射下来，否则通道尽头左边的小屋内会不停地刷怪，永远也不结束，Boss只要一落地，小怪就停止刷新。

捡鱼叉，打到尽头，发射鱼叉，坐骑挂掉，Boss落地，进入Boss战。

无情的斯卡迪有43.1万血，主要技能是旋风斩和毒矛，毒矛首击6k伤害，附带毒DOT，每3秒4k伤害，持续

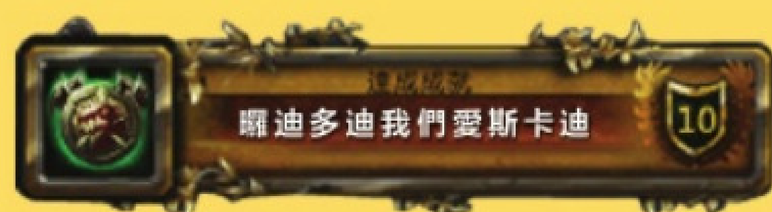
12秒，旋风斩很猛，每秒一次伤害，打板甲4k以上，布衣挨上基本就是秒，所以一定要躲好，Boss旋风斩的时候会以略低于玩家移动速度的速度穷追不舍，持续10秒，玩家别跑到死角或往屋子里跑就好，前2～3秒不会造成伤害，足够玩家反应并跑开，此时Tank可以嘲讽下，带着Boss跑向一个安全位置。Boss的近战物理攻击较强，Tank对他进行缴械会显著降低伤害。

此Boss的难点有二，一是通道，不过前边已经讲了大约流程和注意事项，打几次就应该很熟练了。二是Boss下地后Tank的接手，这时候的不确定因素很多，比如屋子里还在刷小怪，Tank在屋里抗怪来不及出去拉仇恨，Boss落地直接冲向治疗秒之……再比如屋子外还有冰封之云，玩家都聚在屋子里，Boss进屋使用旋风斩，秒倒一大片……所以建议射鱼叉的任务集中交给一个DPSer，如果不想打成就，那么在最后一次射鱼叉的时候通知一声，一旦Boss落地Tank赶紧接手，DPSer可以先杀干净小怪，然后再打Boss。



我马子老是想着斯卡迪：英雄模式中，在一口气就射下100%生命力的古拉夫后才击败无情的斯卡迪。

这个成就的名字比较无厘头，达成也比较简单，一个人手脚利索点就能一次把Boss射下来。



罗迪多迪我们爱斯卡迪：英雄模式中，在第一发鱼叉射击后的3分钟内击败无情的斯卡迪。

这个成就难了点，而且是建立在第一个成就基础之上的，队伍里除了Tank外最好有个DK或圣骑为佳——板甲毕竟耐打一些，由一个DPSer负责射鱼叉，一次就必须将Boss射下来，DK或圣骑负责在屋子里拉小怪，Healer加好血即可。Boss落地后Tank迅速接手，小怪不要理，让Tank或者DK、圣骑先拉着，否则可能时间不够，然后DPSer猛烈输出，在Boss旋风斩的空当近战可以去打打小怪，远程继续输出。总之这个成就需要比较强的DPS，也需要那么一点点运气。

4.依米伦王

3Boss杀死后左边小屋的门就开了，清完几组怪就来到4Boss的房间，依米伦王有56.6万的血。





依米伦王主要有三个技能，一是灾祸，会给自己一个Buff，持续5秒，在此Buff下所有对他的攻击都可能造成一次小范围的暗影AE，伤害1k左右，这个技能没有任何实际意义，感觉就是专为成就而设计的。死者尖啸，Boss在80%、60%、40%、20%各使用一次，将所有玩家击晕8秒左右。在使用死者尖啸后，他会跑到房间内4艘船中随机的一艘边上吸取技能，4艘船会赋予Boss不同的4种技能，Boss每吸取一次技能，在获得新技能的同时上一次吸取的技能就会消失。

说实话，这个Boss还有啥技能，以及4艘船分别赋予Boss什么技能，我也没能观察出来，整场战斗Boss都忙着跑来跑去，每打11万多的血Boss就晕一次所有人，然后跑到船旁边晃啊晃，实在不明白在干啥——你要知道3个DPS打掉11万血是件很快的事，大约也就是20秒左右，估计很多技能Boss还没来得及用就换船了……

但我也不能直接写“这个Boss还会什么技能我也不知道”，所以参考网上的攻略，再根据我自己的多次观察，给出以下参考，括号内为自己观察结果。

依米伦王自身还会两个技能：1.黑暗猛击，对当前目标造成相当于其50%生命值上限的暗影伤害（从没见过Tank一次掉一半的血，可能Boss发动不是很频繁，偶尔发动一次Tank也闪躲了）；2.恶臭腐烂，疾病效果，每3秒3000暗影伤害并降低受到的治疗效果30%，可解除（这个技能据观察是存在的，而且对Tank威胁很大）。

4艘船赋予Boss的技能分别是（以面对Boss的方向为准）：左上为召唤一只绿色的毒球，此球移动缓慢，但是在球附近的人会受到很高的自然伤害，需要所有人躲开（据观察此技能存在，大概1秒5k的伤害，毒球是否移动不清楚，也许毒球刚出来还没来得及动Boss就换船了）；右上为精神打击，只对当前目标使用，造成5k左右伤害并提高受到的物理伤害1000点，此效果可以叠加（这个技能据观察是存在的，的确也是5k伤害，但Debuff是否叠加不清楚，此技能Tank大都闪躲掉了，一般只来得及中一次）；左下为召唤，每隔一段时间召唤4只鬼魂，血很少（见过Boss发动技能，但4个鬼魂刚冒头Boss就倒了，我一度以为是4艘船依附在Boss身上的灵魂报销的小动画……）；右下为精神冲击，对他附近的所有人造成2500左右暗影伤害（技能存在，但台服译为暗影爆裂，对所有人造成5k暗影伤害）。



王之祸：英雄模式中，在队伍无人触发灾祸的情况下击败依米伦王。

这个没的说，需要Tank和DPSer时刻注意Boss的施法进度条，一旦发动灾祸就停止攻击——灾祸大约1～2秒读条时间，应该足够反应过来。这个成就不是光Tank硬和DPS猛就能达到的，需要的是脑子反应和操作灵敏。 P



德拉克萨隆要塞位于祖尔德拉克和灰白之丘的交界最西端，是当地巨魔的据点之一，由于达库鲁的背叛，这里已经被巫妖王的部下所占领。这个副本既可以从灰白之丘进入，也可以从祖尔德拉克进去，祖尔德拉克进入的话离集合石近一些。

小怪特色

副本入口通道里的小怪非常强悍，组合技能也多，如果队伍装备不佳，可能一进门就能来个下马威，复活的德拉克瑞灵魂法师会放暗影虚无（参考纳克萨玛斯4DK的黑水），首击3k～4k的伤害，随后每秒3k的伤害，复活的德拉克瑞战士的物理攻击力相当高，几个一起上的时候有可能秒T。

在最后Boss的祭坛上，有很多复活的德拉克瑞死亡骑士，它们会震耳咆哮，在恐惧玩家的同时造成2500的伤害。



Boss攻略

1.血角食人妖

43.1万，由于这个Boss没有名字（将来的某一天国服开了WLK他就有名字了），很多第一次来的玩家都会误以为是普通小怪，等一上手才发现上了大当——当然也不排除从头到尾都以为这只是一只小怪的玩家。



主要技能有：1.吞噬，基本可算是全屏AE，但受视角影响，5k不到的暗影伤害，同时每发动一次都会得到一个使自身提高5%伤害的Buff，注意，这个Buff不但可叠加，而且叠加是按人头算的（宠物不算），也就是说一旦发动就至少5层，更要命的是，Boss身后会不停地有小怪往Boss身边跑试图攻击Boss（也攻击玩家），Boss发动的吞噬也对他们起作用，Buff照算不误，纯粹是裹乱来的。吞噬技能随着Boss身上Buff的叠加，伤害也不断提高。2.尸体爆炸，前边不是说不断有小怪跑向Boss么，他们死后Boss就会用尸体爆炸技能，这是一个小范围的AE



技能，至少造成5k的伤害，有时候达到8k甚至上万。3.对当前目标放一个疾病Debuff，持续10秒，使其受到的伤害提高15%。

这个Boss比较简单，就是个木桩，只要Tank比较硬就可以，因为他的绝大部分高伤害都是对Tank使用。至于刷出来的小怪一般不会攻击玩家——他们都会被Boss直接秒掉。



吞噬汇合点：英雄模式中，在吞噬叠加到十次前祭拜血角食人妖。

想达成这个成就唯一要注意的就是躲吞噬，这个利用地形就行了，相信打过黑翼之巢4龙和7狗的玩家应该很熟悉。把Boss拉到台阶下边卡在柱子边上，自己在柱子外，Healer治疗MT就可以完全不中吞噬，分出一个强力DPSer跑远点专门清理小怪。由于Boss发动吞噬没有任何预警（有喊话，“好饿啊！必须吃饭！”，但同时就已经发动吞噬了），所以DPSer打一段时间就可以跑开，这个比较考验时间的拿捏，经验看是每10秒～20秒发动一次，所以一开Boss，DPSer打10秒就跑到柱子里，不能超过15秒，等待吞噬发动，发动后再打10秒，慢慢磨死……如果DPSer比较强，3个只要都能接近秒伤5k的水准，完全可以在30秒内干掉他，那样也可以达成这个成就，但是必须分神清理刷出来的小怪。

2.召唤者诺沃司

Boss长得很像巫妖王，40.4万血，他一开始是没法攻击的，玩家只要一靠近，Boss马上会撑起防护罩，并进入一阶段的小怪战，如果玩家在没有打破防护罩的情况下进入防护罩内会受到每秒5k的伤害。



一阶段的小怪战，就是从房间的出口（进门面对Boss后房间的左边）刷各种小怪，他们都很脆，没什么特别奇怪的技能。其中有种叫水晶处理者的精英老头，41k血，主要技能是随机对正面的若干目标施放暗影冲击，3k～4k的暗影伤害，水晶处理者有可能从房间入口刷出来。每杀死一个水晶处理者，支撑Boss防护罩的4根水晶就会碎1根，杀掉4个水晶处理者，4根水晶全碎，防护罩也就打破了，此时便进入二阶段的Boss战。

Boss的主要技能有：5k伤害的单体寒冰箭，每2秒4k～5k伤害附带减速效果的暴风雪，苦难之怒，随机目标的一个DOT，2秒3k的伤害，持续8秒。召唤爪牙，招出五六个小怪，很脆，随便就能AoE掉。这个Boss没有仇恨，也不用T，尽力输出就是了，注意闪开暴风雪，稍稍有些治疗压力，但并不是很难。





喔！被孤立的诺沃司：英雄模式中。在不让任何不死爪牙抵达楼下的情况下击败召唤者诺沃司。

这里的不死爪牙不包括水晶处理者。也比较简单，所有人跑到出口台阶位置，堵住所有的小怪别漏即可，需要Tank一些技巧，以及比较强的DPS。需要注意的是，在防护水晶全被击碎的时候，有可能还有小怪没清理干净，如果Boss在台阶那里放一个暴风雪，那危险还是很大的，所以如果小怪不是太多，远程就可以在房间里边打了，Healer也下来治疗，留Tank拉住小怪慢慢杀就是了，保持分散且都在Healer的视野范围内。



3.崔德王

一头巨大的魔暴龙王，43.1万血，此Boss理论上可被驯服，如果你能到82级的话……



他的主要技能有，畏怯咆哮是降低玩家攻强，碎裂斩是给目标增加一个流血效果提高75%的Debuff，穿甲斩是降低目标75%的护甲，这些都是些强力物理Debuff技能，会给Tank造成非常可怕的高伤害，这些技能发动非常频繁，基本Tank身上只要没有Debuff，Boss就会挨个用一遍。除此之外，还有群体恐惧的低沉咆哮，以及重创撕咬，重创撕咬是对当前目标造成流血效果，除非血被加满否则无法驱散，参考奴隶围栏螃蟹Boss和祖金一阶段。这一系列技能混在一起完全是个标准秒T组合，不过这还不算完，当游戏提示“崔德王威吓性的举起了他的爪子”，此时Boss的攻击速度明显提升，这一切都得看Tank是不是够硬，Healer是不是够强了。另外它还有个和成就有关的技能，召唤迅猛龙，后文详述。



别理崔德：英雄模式中，在与崔德王战斗期间杀掉6只德拉克瑞撕肠者或德拉克瑞镰爪龙的情形下击败它。

所谓德拉克瑞撕肠者和德拉克瑞镰爪龙，就是Boss所在围栏里四处游荡的迅猛龙，首先，Boss一般最多会在战斗中使用3次召唤迅猛龙，有时候只有两只；其次，Boss召唤的迅猛龙不是凭空而来，只有围栏里存在迅猛龙的情况下才能召唤出来，而围栏里一般也就是六七只左右。因此，围栏里的迅猛龙不能多杀，最多也就杀门口的一只，否则最后可凑不出6只迅猛龙。想完成成就，一般是先拉3～4只迅猛龙，每只打到20%血以下，开Boss，然后将迅猛龙杀掉，这样再算上Boss召唤的就能凑够数了。另一个办法就是慢慢磨Boss，让它在战斗期间真的召唤出6只迅猛龙，但这样做恐怕治疗会受不了。



4.预言者萨隆杰



一条骨头风蛇，有51.2万血，此Boss会在两个阶段间来回切换。

一是枯骨阶段，此阶段的技能有：暗影之箭雨，4k以上的伤害；生命诅咒，一个DOT，每3秒造成2k以上的伤害，直到生命值降到50%以下自动解除，可被驱散；血肉凋零，Boss血量90%的时候第一次发动，6秒引导时间，期间无法攻击Boss（宠物、召唤宠物可攻击），引导结束后切换到血肉阶段

二是血肉阶段，此阶段的技能有：闪电吐息，2k左右伤害；毒云术，在地面放一大滩绿水，站在其上的玩家每秒受到2k不到的伤害；眼棱，引导技能，1秒吟唱，6秒引导，每两秒3k左右自然伤害；归还血肉，6秒引导时间，期间无法攻击Boss（宠物、召唤宠物可攻击），引导结束后切换到枯骨阶段。

枯骨阶段没啥好说的，一切都很正常，血肉阶段就不一样了，此阶段所有玩家都变成骷髅，且所有的技能都无法使用，变成了骷髅的独有技能。骷髅形态的技能主要有4个，1键位是近战攻击，2键位是嘲讽，无CD，3键位是骨盾，吸收一定伤害，12秒CD，4键位是生命之触，造成1500～2000伤害的同时治疗自己同等伤害数量的生命，6秒CD。血肉阶段Boss并没有什么特别强的攻击力，普攻1k都不到，主要是毒云伤害高一些，躲好即可，玩家控制骷髅时，首先用骨盾，然后生命之触进行攻击，近战也可以，如果血多可以用嘲讽吸引仇恨，分摊下伤害。放心，Boss不会对你造成很高的伤害，要是血少就别嘲讽了，多用生命之触吸血就行。

Boss本身并没有什么难点，躲好毒云，驱散好生命诅咒，就很简单了。第一次打的玩家可能不太适应血肉阶段的技能，多打几次就好了。P





刚德拉克位于祖尔德拉克东北部，是当地巨魔尚未被巫妖王侵蚀的要塞。刚德拉克是个环形副本，且具有两个入口，一般从集合石所在的副本入口打起，如果灭团，离墓地近的却是另一个入口，这点要注意，别跑分散了。副本中有3个Boss（史拉德锐、德拉克瑞巨像和慕拉比）的后面都有一个开关，打开开关之后，通往最终Boss盖尔达拉的路才会开启，同时通向英雄副本独有的4Boss——凶猛埃克——的路才能打开。

小怪特色

这个副本中既没有攻击力很强的怪，也没有技能特别怪异的小怪。如果是集合石入口进，会遇到3只1组的蛇，毒伤害会比较厉害一些。

2Boss前有几个生命魔精，死后会在地上留下一滩紫水，站在上边会受到每秒1600的暗影伤害，躲开就好。

在5Boss前有些骑犀牛的巨魔，他们会稍微厉害一些，但只要不OT也没有太大关系。

Boss攻略

1.史拉德锐



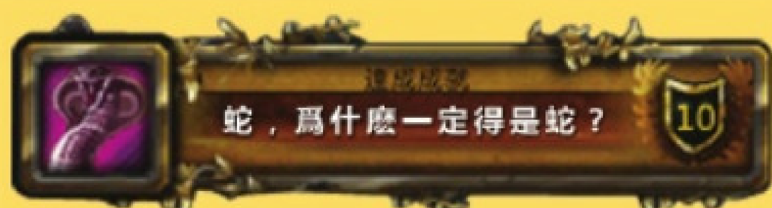
Boss前边的地面上有很多小毒蛇，先清干净，这些东西类似小动物，AOE几下就完事。否则Boss战的时候会影响你Tab切换到Boss召唤的小怪身上。

Boss只32.3万血，算是比较贫血的Boss，他的主要技能有三个，一是剧毒新星，以Boss为中心范围15码的AE，造成7k以上伤害，同时附带一个DOT，每秒造成2k以上的自然伤害，持续10秒，对于新手且无驱毒的队伍来说这几乎可算得上是一个灭团技能。另一个技能是召唤毒蛇，分红立蛇、绿爬蛇两种，6k左右血，很容易AOE清理掉，威胁不算太大，红立蛇没什么特殊技能，绿爬蛇如果累计攻击一个目标5次，此目标就会被缠绕，为了完成成就，要优先干掉绿爬蛇。三是毒箭，单体4k～6k伤害，很一般。

这个Boss其实很简单，躲好剧毒新星就OK，他的血



很短，DPS高点很快就能把他打掉。此外，他在施放剧毒新星时好像会暂时脱离仇恨，直接走到人多的地方放，这点要注意。最后，别忘了打开机关。



蛇，为什么一定得是蛇？：英雄模式中，在不被蛇缠住的情况下击败史拉德锐。

很简单：优先且迅速地杀掉绿爬蛇，千万不可让它们过多地攻击同一目标。

2.德拉克瑞巨像、德拉克瑞元素



两个Boss都是21.5万血，一开始只有德拉克瑞巨像站在那里，周围有5个紫色生命魔精，一进入战斗，5个魔精就会钻入德拉克瑞巨像体内，当把德拉克瑞巨像打到50%时，他会大吐紫水……德拉克瑞元素出现，德拉克瑞巨像变成不可攻击状态，再把德拉克瑞元素打到50%，他会跑到德拉克瑞巨像身边进行融合，德拉克瑞元素消失，德拉克瑞巨像以50%血量继续作战，直到将德拉克瑞巨像打到0%，德拉克瑞元素会以50%血量再次钻出，最后将德拉克瑞元素杀死后，Boss战才算真正结束。特别注意的是，每次融合和分裂都会重置一次仇恨，需要给Tank留点拉仇恨的时间。

德拉克瑞巨像本身是个非常二的木桩子，啥技能也没有，就会干打。真正麻烦的是德拉克瑞元素，他一出现就会随地吐痰——随机往某个玩家的脚下喷紫水，首击1600的伤害，同时附带一个魔精浆的DOT，每秒掉800血，只要玩家跑开紫水的区域，此DOT自会消失。另一个技能是猛冲，随机选择一个玩家的方向发动冲锋，这个技



能不是冲锋玩家，而是向他那个方向冲锋40码左右，不会对玩家造成什么伤害，但会在冲锋的沿途留下一溜紫水区域，站在上边的玩家尽快跑开便是，这个技能要求玩家要尽量分散展开，不能有两个玩家和Boss同时在一条直线上，否则一旦发动猛冲，会同时有两个人受到瞬间的高伤害，徒增治疗压力。

记得打开机关。

3.慕拉比



杀掉2Boss后，出房间的右边是个湖，可以直接跳下去游到对岸，直接打3Boss，会少打很多小怪，省不少时间。注意湖里有食人鱼，咬布衣还是挺疼的。

慕拉比是个巨魔，血量43.1万，主要技能是：变身，Boss会试图变成长毛象形态，转换形态的施法可以被打断，但这个施法时间会随着Boss血量的降低逐渐缩短，这又涉及到一个成就，后文详述。二是在长毛象形态下会发动地震，全屏AE造成9k左右伤害，三是麻木咆哮，延长施法时间50%，持续5秒。

如果Boss不变身，就是个非常弱的家伙，而变身以后地震的技能会造成一定威胁，不过即便这样也是个很简单的木桩。难点在于成就。

记得打开机关。



短命慕拉比：英雄模式中，在与慕拉比的战斗期间内阻止他变身为长毛象并击败他。

前文说过，Boss转换形态的法术可以被打断，最初转换形态的时间是4秒，很容易打断，但是随着Boss血量逐渐降低，这个法术的吟唱过程越来越短，20%以后几乎是瞬发，很难把握到那一丝机会。一般打断任务都交给盗贼、DK、战士来完成，因为他们的打断技能CD较短，注意是打断，不能依靠提前给Boss放沉默来阻止他变身。首先要排定打断链，首先得按网络延迟高低排定顺序——就算反应再快若是有2000的延迟你也打断不了，延迟高的负责第一次打断，但还要注意，第一次和第二次打断要尽量拖后，这样可以稍微争取一点DPS时间，当然也别拖后到Boss把变身放出来……到了40%就要猛烈DPS，20%以后看运气，一是打断的运气，二是Boss用不用技能的运气，三是DPS全暴击的运气……

4.凶猛埃克（英雄副本独有）



3Boss死后，2Boss房间的密道会打开，你要再次跑到2Boss的位置，如果有小怪，可以出副本（墓地入口）换另一个入口进（集合石入口）。

进入密道会看到一跳一跳很像神谕者那群人的废墟居民，他们都比较弱，除了会清仇恨的长距离跳跃攻击，也没什么别的花招。

凶猛埃克有43.1万，主要技能是：埃克弹跳，随机攻击一个玩家并重置仇恨；埃克喷吐，正面扇形的毒系吐息，持续3秒，每秒2k以上的伤害；埃克狂暴，进入战斗90秒后Boss狂暴，攻速提升150%，伤害增加500%。

这个Boss也很简单，Tank把他拉到背离队伍，在Boss跳跃时Tank嘲讽一下即可。Boss杀死后会给一个Buff：埃克的残渣，这个Buff持续1小时，没有任何正面或负面效果，但死亡后会消失，也会被冰箱、斗篷、无敌解除，这个Buff是否存在会影响到完成5Boss的一个成就。

5.盖尔达拉



前3个Boss杀完开了机关后，通向盖尔达拉的桥会架好，就可以去打他了。

此Boss有51.2万血，分人和犀牛两个形态，人形态的主要技能是：旋风斩，每秒6k伤害；奔袭，召唤一只野牛冲向随机玩家，造成6k～7k的伤害，并将其击退。40%血以下时转为犀牛形态（也许和战斗时间有关），技能是：雷霆一击，附带减速效果；穿刺，Boss随机冲向一名玩家并将其挂在犀牛角上，游戏会提示“XXX被钉住了！”，首击12k伤害，然后是持续5秒每秒1500的伤害，虽然玩家的模型确实在犀牛角上，但被穿刺的玩家仍然可以施法。

这个Boss的治疗压力较大，尤其是中了穿刺的玩家，累计受到2万的伤害，如果治疗不很强力，而你的血又不到2万甚至1万2，被秒也就是可以预见的了。





有福共享：英雄模式中，5位队伍成员在战斗中分别被刺穿过的情况下击败盖尔达拉。

DPS要放慢强度，慢慢等5个人全中穿刺，由于Boss是随机选人，也许要打很久才能5个人都轮一遍，队伍里最好有个辅助治疗，比如德鲁伊、圣骑士、萨满，在主治疗被穿刺的时候辅助加下血，即使不是主治疗，也应该援助一下，毕竟要完成这个成就DPS不再是主要的目的，治疗并保持全队满血才最重要。这个成就很看运气，也许某些人会被穿个七八次……





什么是埃克？：英雄模式中，在埃克残渣的效果下击败盖尔达拉。

完成这个成就第一要求先杀4Boss埃克，然后再打盖尔达拉，其次玩家在中途以及5Boss战中不能死亡，最后也不能用冰箱、无敌之类的招数。不建议两个成就一起完成，弄不好一个都成不了……

《龙》不删档内测攻略秘籍 疑难任务轻松做

《龙》内测以来，火热程度连小编都有些意外呢，可谓2009年末最大的一匹黑马了！就小编玩下来都认为《龙》的操作相当简单，上手容易，同时在一些天资技能方面又独具匠心，很适合于操作系的玩家们深入研究，是一款不可多得的国产游戏。但是《龙》还是有一些任务，具有一定的难度哦！这些任务，弃之可惜，真要做到时很伤脑筋，今日小编就总结出目前玩家们觉得最有难度的十大任务，给刚奋战于《龙》的玩家一些指示呢！

身轻如燕无阻拦：龙城最让人头痛的猫

这个任务的关键，就在于黑猫下的养猫人，当你不知道如何去跳跃的时候，养猫人会很详尽的告诉你怎么跳，从而进行指引，一个接一个灯柱，使用鼠标与ASDW键盘对准跳下即可！这个任务之所以让很多人郁闷，就在于一个不准，就跌入水中浑身湿透。这次不删档内测中，也给不擅长跳跃的玩家设置了一个NPC钱昭，任务道具可以从她那边购买！

美女事情多：少女的刁难一

少女刁难的难度就在于：没有自动寻路。发起者欧阳千凝说了四句诗：“疑是银河落九天”“五角凉亭立水间”“两缕忠魂化石龛”“饕餮兽首伏盆地”，而后要求你在整个玄天龙城中找到这四个地方，看上去难，其实你只需找到那四个地方，一切就迎刃而解了！

1、疑是银河落九天：这个坐标是在 X1760 Z2213
2、五角凉亭立水间：这个坐标是在 X2811 Z2007
3、两镂忠魂化石龛：这个坐标是在 X3090 Z700
4、饕餮兽首伏盆底：这个坐标是在 X3375 Z1926

姐妹同心再刁难：少女的刁难二

刚刚辛辛苦苦从欧阳千凝那里跑遍五湖四海，来到凤翔后，又遇到了欧阳千凝的姐妹：欧阳千晴！果然是有其姐必有其妹，欧阳千晴出了个“少女的刁难二”！不过经历了少女的刁难一的各位玩家而言，这个任务除了要费点时间凤翔走遍即可。

1、蛟龙探水入银帘：X1143，Z897
2、女娲凝神望南关：X860，Z1906
3、长桥尽头是残垣：X2016，Z2370
4、荒道两夹如鱼腹：X2415，Z1152

爱情的一段开始 深藏的礼物

在灵溪村附近，你会遇到一女两男，其中一人，给了你三个地址，让你从那边领取藏在其中的礼物。这个任务也是一个跳跃任务，西边南边的礼物跳起来很容易，唯独东边的礼物比较难！东边的位置虽然看上去很低，实际上要跳到那个位置，需从上而下跳，说到这里，想来为这个任务而头痛的玩家立刻明白了吧！

媚儿三关不好闯，猜谜跳跃找动物

凤翔城侍奉女娲娘娘，也造就了那里的阴盛阳衰，诸位玩家进入凤翔城后，就要被一群美女NPC的任务耍的团团转，最让人头痛的莫过于媚儿姑娘的“闯三关”，所谓三关是哪三关呢？小编这就为诸位解析一番：



1、闯三关上篇：根据谜语“道是春风及第花”的提示买一样东西，交给媚儿。

答案：状元红。（酒商处即可买到）

2、闯三关中篇：媚儿让你查找三种小动物：青瞳、素雪与踏云的位置，这个任务其实非常简单，任务追踪中通过自动寻路即可找到三种小动物，唯一的难度是某个小动物在城墙上，自动寻路到不了，需爬上围墙才行。



3、闯三关下篇：媚儿最后一个任务，就是让你爬到凤翔城的女娲神像的头顶上（就是让你亵渎神灵一番），经历了跳猫任务以及前几轮的小型跳跃任务后，想必这个攀爬女娲的任务对“老手”来说是小菜一碟了！小编在凤翔就经常很多情侣都喜欢在女娲神像上摆POSE呢！

讨好MM不简单，寻找最美芭迷花

凤翔城作为玩家接触的第一座氏族主城，各种奇形怪状的任务层出不穷，同时，凤翔的任务系统发挥了众多MM们都喜欢玩的小把戏：欲言又止。如果其他主城NPC给你交代任务是：“帮我杀一只狼！”那么凤翔美女们就会绕成：“帮我找一种动物，与狗相似，同时比狗凶猛，寻找之后带着它的尸骨前来即可”。



传说凤翔有一种叫做芭迷花的东西，非常美丽，可惜这种芭迷花位于凤翔各种不起眼的角落，而且还没自动寻路，这比“少女的刁难”还要让人头痛呢！

第一朵芭迷花：x2003z2263
第二朵芭迷花：x2006z2206
第三朵芭迷花：x1976z2163

冒牌鼠辈胆子小，找来找去寻不到

凤翔的任务，大多数与除恶扬善、斩妖除魔有关。当到了五色山附近之时，会让你除去冒牌匪军与冒牌匪首，不少玩家到达此地，却无论如何都找不到这些冒牌的鼠辈！

实际上，这个冒牌鼠辈是随机出的，在裕祥山麓附近，左边在x504z859这块，10分钟刷新一次。因而，如果说到了那里没发现，就守株待兔，等一段时间就OK啦！

总结出小编与周围朋友都可能遇到的疑难任务。其实这些任务，只要花点时间和头脑，都能够顺利完成的。总而言之，《龙》的任务系统还是有趣而生动，各位可以体验一下！

全新竞技养宠乐园 《开心》开启回合制新时代

Kx.91.com



始终追逐个性百变，时刻绽放活力光芒，《开心》是一款以东方文化为背景的Q版回合制网络游戏，立足于东方悠远深邃的神话传说，结合时下最新的花样元素，融入"开心大使"周星驰的经典无厘头的喜剧风格。以精湛的游戏功底，为玩家营造出一个与众不同的仙侠世界，配合各种新奇搞怪的花样玩法，人人都能在花花世界修真成仙、花样战斗、养宠作乐、搞笑放松。

随着人气关注度的持续升温，《开心》的修仙体系、花样战斗、萌宠养成等玩法也陆续完善升级。玩乐修真体验一场场惊心动魄的天劫考验，领悟成仙真谛；《开心》花样战斗，不仅是你来我往的单调PK，丰富的竞技模式时刻强调团队的配合，充满玩家的对抗喜好。同时，还有开心萌宠，以新颖有趣的培育方式，定期推出全民线上养宠竞技……这些花样百变的趣味玩法，让百万玩家经历一段丰富生动的开心之旅！

修真篇：三九天劫羽化成仙　玩乐指数：★★★★★

完成南天门天劫，仅仅是拥有仙人资格，接受下一重高阶修仙考验的开始。《开心》花花世界，修真成仙玩法全面升级，加入修行、历练、修仙等过程。飞升挑战时，需人物、元婴等级升至130级，完成或使用"飞升令"跳过修真主线任务，便可上南天门渡劫。如果渡劫失败，还能通过"天劫失败求飞升"曲线飞升，保证人人都能成功飞升，拥有40星的"孙悟空宝宝"奖励，以及受到"初级地仙下阶"的光环围绕。



成为"初级地仙下阶"意味着，还有更多的挑战在等玩家。《开心》修仙体系，以地仙为例，共分初级、中级、高级三个级别，其中又精确到下阶、中阶、上阶的头衔区分。所以，确切的说130级的飞升成仙，只不过是为玩家的修仙之路开了个好头，之后才是修仙"动真格"的考验。和三名以上飞升成仙者组队完成妖魂阵后，将得到不同的飞升道具，这些是玩家准备飞升的资格证明。当元婴达到135级、140级等不同级数后，便可进入天宫奇门遁甲，接受二重、三重等多重天劫考验。相信很快，《开心》的后续天劫全貌将完成呈现在玩家面前，必定让所有玩家倍感新鲜！

战斗篇：花样对抗战斗模式　玩乐指数：★★★★



《开心》丰富的战斗模式，受到玩家的认同和喜爱，1对1的竞技场，多人对多人的武仙大会，一直是玩家流连忘返的对抗战场。每天不受时限的开心竞技场，以单打独斗体现高战达人的战斗实力，是《开心》为玩家提供展现自我的舞台。打满竞技场数，可收获经验球的奖励，积攒的"荣誉值"可用于荣誉商店兑换物品。在每月一日、每周六举办的武仙大会月赛、周赛，是所有达人都热衷的竞技赛事，通过群体对战体验成员的默契配合，充分发挥个人的门派专长。若是成为最后的冠军队伍，还有仙品装备、血脂石、追加装备等诱人奖励，这是吸引无数玩家热血沸腾的魅力之一。

近期，《开心》花花世界除了多人对抗，单人对抗等模式外，又新增了双人周日PK赛。战斗顾名思义，由两人组队报名参赛，仅在每周日21时，每服1线开放。双人对抗同样划分129级以下、130级～159级、160级～179级、180级以上四组。设乡试、院试、会试、殿试四关挑战，前三关是与NPC战斗，最后一关殿试，则是和进入决定的双人队伍进行淘汰赛。每周的冠亚季军获胜队伍都会得到系统的祝福，领取赢家奖励。双人周日PK赛，所带来的成就感更加强烈，因为它更需要两人的无间配合。如果玩家也想要在《开心》一显身手，成为花花世界中万人敬仰的武林高手，《开心》丰富的花样对战绝对适合每一位玩家！

养宠篇：线上养宠竞技比拼　玩乐指数：★★★★★

一改传统宠物网游的固化游戏模式，《开心》萌宠带给玩家丰富而独创的宝宝玩法，可以一起战斗，可以任命成战斗的主将、副将，还能担任文武官职，成为玩家的左膀右臂，为玩家提供各种游戏帮助。在抓宠时，任命为捕兽将军的幻兽，会为主人加油，待主人失败的时候，会主动上阵再抓一次；在战斗中，可以让宠物布阵，建立木桩阻挡敌人的进攻。甚至还能教会宠物学习各种技能，借助它们的天赋本领，完成一些不可能完成的任务。同时，它们还很有个性，会生病会发牢骚，玩家还要给它们洗澡、上课，各种丰富玩法给玩家目不暇接的养宠乐趣。



在《开心》培育萌宠不但带给玩家各种游戏乐趣，还能为玩家带来巨额财富。为了加深开心达人对养宠系统的了解，《开心》定期举办线上"蛋宠争霸赛"，以高额的灵石奖励、极品完美神兽等重奖全区全服的养宠最高星冠军。其实，比赛的规则很简单，在指定的时间，将指定的萌宠通过修为幻化、历练幻化、血统幻化、幻兽上课等幻化手段，不断提升星级。升到60星以上可额外奖励同星级同属性的高战斗力宠物"天神"，升到最高星就有望登顶冠军座位，拥有人人羡慕的超级大奖。

刺激的挑战修仙之旅，斗智斗勇的花样战斗，缤纷有趣的宠物玩法，中国风的游戏场景，绚丽多彩的技能特效，多选择的甜蜜聊天交友模式……《开心》总是不断地给玩家带来更多的游戏乐趣。P

《开心》官方网址：kx.91.com

《蜀门Online》经典五人副本全面解析

由上海绿岸网络科技有限公司运营的《蜀门Online》一直备受玩家关注，采用先进的纳米引擎技术，给玩家描绘了一个原汁原味的中国神话武侠世界，且打造了12分钟完成下载的超小客户端247MB。经典五人副本是《蜀门Online》特色之一，延续了副本快速组队、团队配合、操作、卡怪站位和游戏探索的最初乐趣。

副本学习篇

真正体验到副本精髓和乐趣的最低副本算25级的黑风赛黑风堂副本。副本怪兽等级在25~30级之间，对于新手玩家来说在30级以后进入相对安全，当然有高等级带那另当别论。组队5人最好是全职队伍，就是所有职业各一名，这样能最大限度发挥各职业技能和体现团队配合，且暴装备大家各取所需。

进副本后，需要和尚在以前引怪，一般情况引6只怪打一次，这样最能发挥组队效率。另外百花加血需要格外注意，当和尚还在引怪的时候千万不要加，因为这时候加的话怪会直接攻击百花，很可能会引发灭团，直到峨眉群怪或者青城攻击的时候才加，因为怪物的仇恨已被拉住。所以这里技能培养出各职业在副本中操作手法，又能培养团队默契。

副本晋级篇

在初级副本中最难的要数35级桂花山红花洞副本了，在该副本开始讲究击杀Boss先手顺序和职业站位上的讲究。先说击打Boss先后：寒冰刺的冰镜仙子——毒草崖的食人花妖（打掉花妖后，在悬崖边会出现毒龙命门，也必须打掉，这样才能激活后面的毒龙神将）——机关坊的天残老人——污龙潭的毒龙神将，在这个顺序中食人花妖和天残老人先后关系不重要，需注意的是只有打掉毒龙命门才能打最后的Boss毒龙神将。





35级副本里的Boss都具有群攻技能，所以对于各职业的站位和队伍配合显得格外重要。这里用打毒龙神将为例详细说明：如果和尚的等级不高的话，最好配置双花百以防不测。在打毒龙神将的时候，最好先让和尚打2~3下以确保拉住，且位置刚好站在毒龙的肚子下，然后其他打手再行攻击。如果有青城的话，可以直接跑到毒龙后面攻击其屁股，因为在这个角度毒龙无法攻击到。百花所站的位置是毒龙与和尚同一直线上，也就是和尚背对直线上，这样既能给和尚加血，又离开毒龙群攻范围，其他打手可以跟百花战一起。



当毒龙黄色血条打完后，出现红色血条时，其他打手可以暂停攻击或者和尚使用顶盾和舍生技能，因为这个时候毒龙的仇恨需重新建立。一旦和尚无法拉住毒龙，而出现毒龙攻击其他人时肯定会出现牺牲。

副本高手篇

从55级鱼神洞七星台副本开始，不仅仅是游戏操作手法、职业站位如此简单了，在这里更加注重的是团队配合的默契、卡怪和时机把握，对于新手来说此副本是非常有难度的，就算是一个小小的失误都有可能招来灭团后果。

55副本地图很大内容也丰富，是高手玩家最喜欢的副本之一。就连最基本走路和跑图都需要注意，这里建议Boss打掉后，其队员全部自动跟随和尚，这样减少不掉队，更不会让其他的怪物打掉招致丢失生命。

打追魂太岁和火蝙蝠时需要特别注意，因为2个Boss在同一刷新点，先需要一个队员负责将一个怪物引开。可以让峨眉或者仙禽用技能火蝙蝠并将其引开，这样太岁的群技能打不到引怪的队员，然后和尚把太岁引到远处再打。火蝙蝠引到超出活动距离时会从新回到刷新点，切忌在58秒时，需要重新将火蝙蝠从刷新点引开，要不然和尚会被群到，如果让和尚被两Boss打很容易倒下。单打火蝙蝠的时候，青城可以抓住火蝙蝠群技能的间隔做文章，当它要跑出其攻击范围时，群玩后在近身攻击，这样可使自己不少一滴血。

打最后一个Boss郭云噗时，白花的站位是船头，也就是郭云噗刷新的位置，而打手职业最好站在门口，这样拉到怪，打手职业可以点NPC下去，看到和尚精力掉，打手职业就可以上去，如果怕挂，可以和白花站一起，但前提不要拉到怪。和尚的站位就是这个中间线，这样门口的打手和白花都可以顾及到，60级以下的和尚可以在郭云噗群的时候，跑回船头，等郭云噗放完群（郭云噗放完群毒后会摆下手），再跑到中间线打。60级以后和尚可以考虑顶着老郭打，当然装备需要很好。

对于一般新手而言，在55副本需要牺牲20次左右才能真正领悟到其中的打法和精神，如果有高手知道那另当别论。也许这正是《蜀门online》副本的经典所在。

《万王之王3》每日任务详细解析

在3D魔幻史诗网游《万王之王3》中，人物升级以任务为主，挂机打怪为辅。其中每日任务是任务系统中最重要的组成部分之一，也是决定玩家们升级快慢的重要因素。本篇攻略先为大家解析一下每日任务中个人独立完成的那一部分任务。

一、冒险公会的委托

先在蕾娜【史坎布雷城，坐标（114，155）】处接取指引，然后根据每个任务的不同找指定的NPC继续后面的步骤。冒险任务需要消耗活力值（活力值数量等于人物等级），分为：秘法卷轴、清扫道路、王室的警惕、法王厅的事务、安息的灵魂、叛逃的法师。

每个冒险任务需要消耗不同的活力值，都可以得到不同的经验值。40级之前建议选择其中的两个任务：法王厅的事务、安息的灵魂。因为这个时候活力不多，所以选择2个经验最高、过程简单的任务最好，余下的活力值可以留着注入到命运之轮中。40级以上建议接取三个人物：清扫道路、法王厅的事物、安息的灵魂。

二、每日护送

每日护送，指的就是经验拉车，在史坎布雷城里雷欧处接取，将货物护送至落日峡谷瑟普莱处。每天12:00~2:00为规定时间接取，每天可以接两次经验车，第一次接需要8银不绑定金币的押金；第二次则需要10银。任务完成之后，归还押金。护送完成同时增加家族物资。

下面详细说明拉车换货：

接取任务后，会随机给予5个货物：铁、铜、银、金、铂、钻。增加的对等经验为：20%、30%、40%、50%、80%、100%。中途有2个驿站提供货物交换（50级以后提供三个驿站）。护送完成获得的经验根据货物的基础经验X倍数。倍数取决于货物的各种组合。组合如下：

1.AAAAA　2.AAAAB
3.AAABB　4.AAABC

三、每日商队

每日商队，指的就是钱车，在落日峡谷瑟普莱处接取，将货物护送至史坎布雷城雷欧处。同样，每天12:00~2:00为规定时间接取，每天可以接两次钱车，第一次接取需要4银不绑定金币作为押金；第二次则需要6银。任务完成之后归还押金，并奖励4银、6银金属币。奖励可以选择绑定金属币，或者不绑定金属币（需要交纳一个冒险者印记）。护送完成同时增加家族物资。

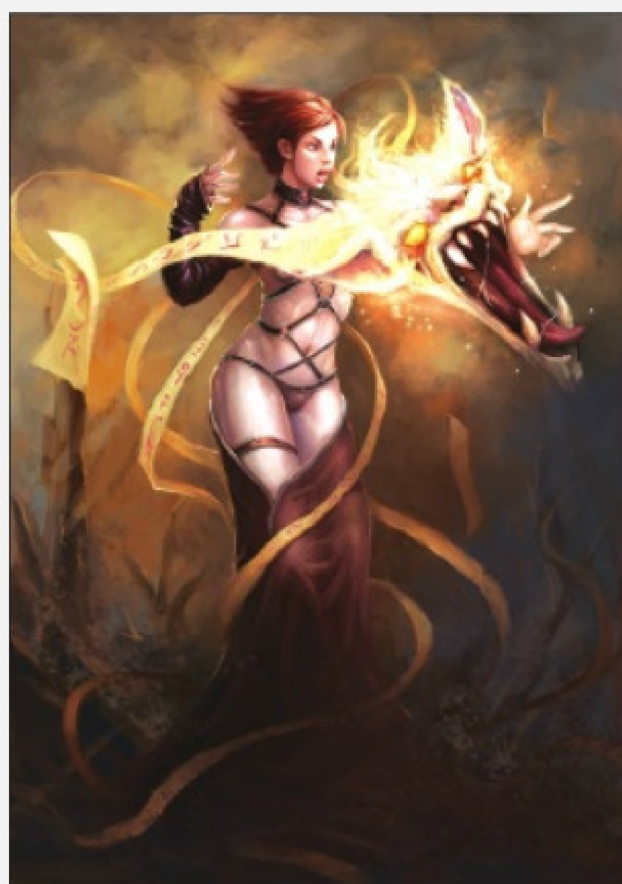
四、远征任务

私掠团远征任务，在蕾娜处接取，消耗活力值2点。需要到中立区元素界消灭10个指定的精英怪物。完成任务奖励10银绑定金属币。这个任务可以留在每天家族拉车完成之后，或者做史坎布雷之心任务时，或者团采集完成之后一起做掉。

五、城市防卫

城市防卫任务，需要在城市防务官安多处接取，每天最多可以接取10次。任务要求采集指定的任务物品，或者消灭指定数量的怪物，任务奖励一定的绑定金属币。

此任务为一环接一环，分10环完成。第一环奖励的金属币很少，但是做到最后几环奖励的银子还是比较多的，整个算下来有大概10银左右。推荐有时间又缺钱的玩家每天做完。



六、物资紧缺

物资紧缺任务，在私掠团长巴克利处接取，需要到中立区元素界采集50个材料，材料不需要上交即可完成任务。任务奖励经验根据等级而定，1W~3W不等。同样，这个任务也可以在每天家族拉车完成之后，或者做史坎布雷之心任务时，或者团采集完成之后一起做掉。

七、平息原神塔

平息元神塔任务，需要在蕾娜处接取，然后到中立区元素界——原神塔，击杀指定的2只精英怪物。这个任务怪，刷新数量少，但抢的人特别多，建议人多的时候去黑暗密室完成此任务。同样，这个任务也可以在每天家族拉车完成之后，或者做史坎布雷之心任务时，或者团采集完成之后一起做掉。

八、搜魂任务

搜魂任务，每天可接取一次，当天任务放弃不可再次接取。完成任务奖励大量经验。需要先到蕾娜处接取搜魂第一步，然后旁边找唤魂师维克多对话接取第二步搜魂任务。灵魂在杀等级相差5级之内的怪物时会随机获得。下面说明搜魂任务攻略：

打怪随机获得的灵魂分为四个等级：极品灵魂、优质灵魂、普通灵魂、劣质灵魂

搜魂任务按照搜集灵魂的品质排列而定，依次分为：

1.普通完成：即搜集任意50个灵魂

2.良好完成：大于15个极品灵魂

3.优秀完成：正好20个极品灵魂+10个优质灵魂+20个其他灵魂

4.完美完成：正好20个极品灵魂+10个优质灵魂+10个普通灵魂+10个劣质灵魂

九、每日礼包

每日礼包任务，在蕾娜处接取，接取任务之后到克里斯托南部采集5株水晶草，然后去天空城找少女利亚完成任务，完成任务时会有奖品转盘，奖品可能是卖钱的贵重物品、灵石、回城卷、绷带等等各种道具。这个任务轻松不费事，而且运气好的时候奖励还是非常丰厚的！如果转盘转到的奖品不满意，可以放弃领取然后选择1个小时之后再来重新转盘。

十、史坎布雷之心

史坎布雷之心任务，即转职任务，35级可在城里找到史坎布雷之心接取。接取任务之后需要到中立区元素界，然后找到熔炉山脉传送官卡扎尔，传送到魔力熔炉山脉，然后在山脉上采集三块水晶，任务奖励根据采集水晶的颜色不同而不用，分三种：

1.普通奖励：即任意三种颜色水晶

2.高额奖励：三块颜色相同的水晶

3.特殊奖励：三块黑色熔炉水晶，除了高额经验之外，同时会得到一种“异界域转职凭证”，此凭证用途是当本界城市之心建设度未达到100%，而自己等级又到了49.99时，可以到异界域进行转职。

熔炉山脉的水晶，只有在每天中午12:00~14:00，下午18:00~23:00刷新。

以上十个任务都是每日任务中的个人任务，剩下的均为目前游戏中以家族或者佣兵团为基础的每日任务。

《吞食天地2》火爆开测 六大特色强势出击

由超人气奶茶美女江语晨代言，缔造人气第一神话的三国回合网游巨作《吞食天地2OL》，开放性测试现已火爆开启！上线即送超值大礼包，惊喜无极限！更有六大独创特色抢鲜看，玩转开测一手掌握！



另类风格 解构宏大三国历史

突破传统三国题材游戏中充斥的刀光剑影、血腥暴力，《吞食天地2OL》运用2D纯手绘为玩家打造出一个加倍可爱的三国世界。清新可人的手绘场景，可爱夸张的大头大眼人物造型，再配上经典而不失幽默的三国剧情，风趣恶搞的对白……让玩家从每一个场景、每一处细节中都能时时刻刻体验到KUSO三国的另类快乐！

你做主角 三国名将自由捕捉

与通常三国游戏中玩家扮演三国英雄角色不同，在吞食天地的世界中，玩家一开始扮演的是新兵角色闯荡三国，结交三国名豪，亲身体验恢弘历史。而三国英雄则“退居幕后”，成为帮助玩家成就宏图霸业的配角！

游戏独创“武将自由捕捉”系统，将武将的自由捕获、自由成长完美结合！只要你愿意，上至三国名将，下至路人妇孺，统统都能成为你的忠实小跟班哦！以至于历史上赫赫有名的刘备、曹操、孙权等叱咤风云的英雄豪杰，也只能安心接受新时代命运的安排，替你出头卖命，助你成就新的三国霸业！

策略快感 首创回合真实攻守战

《吞食天地》曾是第一款推出攻城战的回合制网络游戏。当年丰富的战术：埋伏、狙击、偷袭、强攻及眼花缭乱的攻城器械让回合制游戏的乐趣足足提高了一个层次。而在《吞食天地2OL》中，研发团队多年积累研究的秘密攻城设计终于得以恢宏展现！不再只是玩家对玩家的简单PK，引入真实城池攻守设计的军团大战，得以再现现实战役的恢弘与激壮！“运筹帷幄之中，决胜千里之外”，独特的运用策略的快感、军团成员同仇敌忾的气势如虹，回合游戏也能体验到即时游戏的爽快刺激！

千余技能 回合对战玩法最丰富

每位玩家在初始创建角色时，便可借由选择出生地的不同而带有不同的属性偏向。当每次升级时，更有六大属性可供玩家自行选择配点。再加上猛将、豪杰、鬼谋、医者四大职业自由成长，风水地火四大派系相生相克，组合幻化成千余技能。进攻技、防守技、控制技，夫妻技、师徒技、军团技、武器技……闯荡三国之英雄豪杰善加揣摩运用，定能在风云变幻的战场上呼风唤雨、大显身手！





恢弘战役 同类回合网游副本最多

三国著名战役，在《吞食天地2OL》中被设计为多达百余副本，供玩家亲身经历挑战！从10级开始，玩家即可在“任务天书”中选择副本战役前往战场！“保卫楼桑村”“决战泰山寇”“黄巾风云起”“挑战深海巨怪”……既能亲身体验三国恢弘战役，又能获得丰富经验和大量高级装备，考验团队合作及策略运用，可谓玩家升级打宝快捷途径！

明星骑宠 流行时尚随心变

秉承时尚宗旨，游戏特别为时尚达人们精心设计了独具特色的“换装系统”！时装风格丰富多变，从“喵喵装”到“僵尸装”等应有尽有，想怎么变就怎么变，让玩家将“装可爱”进行到底！

超时髦的动漫影视明星骑宠系列，“冰河世纪长毛象”“喜羊羊与灰太狼”、可爱飞天猪“麦兜”……绝对让紧跟潮流的你欣喜不已！而带有特殊属性的骑宠如《海贼王》卡鲁鸭化身“跑得快”，更让骑乘玩家享有比飞行更快的超爽速度体验！

勇士们，这就呼朋引伴，厉兵秣马，踏上吞食天地的浩荡征程！

关于“吞食天地”

“吞食天地”最初源自日本漫画大师本宫宏志创作的著名漫画《天地吞食》，历经FC、街机、PS等多个游戏平台的移植，成就了一代经典游戏品牌，深受广大游戏玩家的喜爱。网游版《吞食天地Online》于2003年由台湾中华网龙精心改编上市，再掀可爱三国风，玩家首尝自由抓捕三国名将的全新乐趣！如今，《吞食天地2Online》继承了前代的诸多特色和优点，并结合时尚网游玩法，势必开创出可爱三国题材回合制网游的崭新局面！

关于《吞食天地2 Online》

《吞食天地2 Online》是由中华网龙开发，盛大网络运营的一款Q版2D回合制MMORPG。游戏最大的特色即运用超Q画风绘制出一个卡通三国世界，让玩家可在游戏中自由驰骋，网罗到天下名将，亲身重演恢弘的历史战役。最重要的是，能与三五好友一同闯三国，逞英豪，做最时尚的游戏潮人，抒写最激荡的三国传记。

《吞食天地2 Online》中国大陆地区唯一官方网站：http://ts2.sdo.com

《吞食天地2 Online》中国大陆地区唯一官方论坛：http://bbs.ts2.sdo.com

玩转PPLive，享受高清NBA

作为一名NBA的球迷，你是否常常由于电视转播的比赛场次太少而根本无法让你尽兴？你是否每周为了观看1~2场自己喜爱的球星比赛，周末早早爬起来而让工作之余仅存的补觉时间泡汤？你是否有过为了不错过一场比赛，不惜请假在家的经历？……从现在起或许你的窘境即将因为网络视频平台PPLive而改善。

2009~2010年NBA常规赛已经开打，欢迎大家使用全新的PPLive客户端和ikan在线观享受流畅清晰的NBA盛宴。PPLive作为NBA的网络直播平台重磅推出NBA 09~10赛季专题频道，让我们一起享受NBA比赛的网络直播吧。

回想四年前初次体验PPLive到现在，笔者可谓是其的忠实拥护者，看着PPLive近两年不断地改版更新，发展突飞猛进令人感叹万分。PPLive作为免费音视频内容的聚合与分发平台，其颠覆性的流媒体发布和传输技术带来了在线影视的蓬勃发展，为广大宽带用户带来了高清、流畅的音视频内容享受。

PPLive作为绿色软件，下载非常安全；而热门节目的优先选择功能，更省去你东翻西找的麻烦；现在有很多软件只做直播，如果想看节目，只能软件播到那，用户看到哪，想要从头看节目的话，只能跟着节目播完才可以从头再看，而PPLive却解决了这个问题。直播的目录旁边，还有一个点播选项，用户可以在点播里选择自己喜欢的节目收看。点播频道的好处是，不管点哪个节目都可以从头开始，而且还可以选择节目进度，从而点击到用户自己喜欢的精彩情节。在很多时候，PPLive的节目是循环播出的，所以用户不用担心会错过自己喜欢的节目。不过有些直播节目，情况会有些不同。如果错过了，转而看实况的话，会很令人扫兴。而PPLive的定时服务就能解决用户这方面的烦恼。当用户预定的节目要开始的时候，PPLive会自动提醒用户收看。

PPLive已经形成了强力的内容品牌引导和推荐优势，各类精彩内容能够迅速亮相并走红。用户下载完PPLive网络电视软件之后，可以通过客户端最上方的“搜索”框，直接搜索自己想看的节目。且支持对海量高清影视内容的“直播+点播”功能。



由于P2P直播技术对于NBA赛事直播具有天然的优势：可以实现百万用户同时观看网络直播，摆脱时间、地域的限制；同时，PPLive拥有网络视频行业第一的业界地位，强强联手的合作方式，可以更好地为广大用户提供更方便、更流畅的观看模式。



为了满足广大球迷观看需求，PPLive给广大网民带来更近距离的NBA观战体验，拓展了更多的渠道和平台便于球迷获取更详尽的NBA资讯，从而打造了NBA专区。为球迷提供了清晰流畅的直播、最新赛事点播、球队排名及赛果的及时准确更新，无论你身处哪个城市，只要你有网络，PPLive就将给你提供最新最流畅的NBA赛事。例如：湖人，火箭等重点场次重拳推出高清直播。或是选择进入客户端后可直接点击体育频道，找到NBA直播，选择你想要看的队伍的比赛，然后就可以开心地看比赛了。

点播系统，不受传播者的控制，随时随地可以看。同时提供24小时滚动重播，让广大球迷在有更多选择的同时又可以自己“左右”比赛时间，随时拉进姚明、易建联与广大球迷的距离。PPLive的“体育社区”正逐渐成熟强大。借助PPLive新媒体的特性，只要你有一台能够上网的电脑，无论你在繁忙的办公桌前，还是在悠闲的咖啡厅，或在异地的飞机场，你都能够随时欣赏NBA的激烈对抗呢。在收看网络电视的同时，随意的浏览网页，跟好友聊聊天已经不是什么难事了哦。

目前互联网上有7500万人正在使用PPLive享受免费视频NBA盛宴！快快加入吧！



武林大会盛世开启，两岸高手争雄无双
——《真三国无双OL》无双令II全国争霸赛年末打响

千军万马摩拳擦掌，武林大会一触即发。

峥嵘岁月只为一战，傲视群雄唯我天下。

由天希网络代理的巅峰级竞技网游——《真三国无双OL》已于近日启动十五大更新，国服正式进入竞技风云版本。三国天下，群雄割据。各区高手层出不穷，更有无数英雄豪杰希望在乱世中一展拳脚。为了让玩家体验到最高级别的三国争霸，与最高水平的玩家同台竞技，《真三国无双OL》让人热血沸腾的全国争霸赛将于年末正式打响。

除了能够与国服玩家一决高下之外，进入全国争霸总决赛的冠军队伍，还能代表中国大陆，与我国台湾省玩家进行公平公正的正式战斗，名副其实的两岸争霸赛也将热血开启。

全民参与，校尉即可参战

为了普及竞技精神，营造公平公正公开的竞技氛围，让所有热爱竞技网游的玩家都能够体验到真正的竞技网游，本次《真三国无双OL》武林大会之无双令II全国争霸赛力邀全民参与，放低门槛，只要身份达到校尉及以上，就能参与比赛。无论你是新手还是老鸟，无论你是技术流还是WS流，组建你自己的战队吧，一展风采的时候到了。



有备无患，先热身后比赛

为了更好地让玩家在正式的大赛中发挥全力，更好地参与到本次全国大赛，在正式开战之前，同样有让人振奋的热身赛。不需要报名，没有任何限制，只要你的身份在校尉之上（包括校尉），就可以来参加比赛，为即将到来的全国争霸赛以及两岸争光赛一展英姿而准备。

美女踢馆，巾帼亦英雄

无双群雄割据，竞技网游对游戏操作性以及策略性具有更高的要求，也正因为如此，美女玩家在无双中能享受到更加多的特权和礼遇。而她们，巾帼不让须眉，用她们细腻的打法和技术，撑起了无双的半边天。从年中的真玩家选拔到年末的美女战队踢馆，女性玩家始终是无双中一道最亮丽的风景线。只要你是美女，通过官方的真人视频认证，就能够进入美女绿色通道，直接进入复赛。想要与美女切磋武艺吗，全国争霸赛等你参与。





万众瞩目，四强备战上海

经过初赛的筛选和复赛的历炼，会甄选出每区最强的一支战队，进入全国争霸赛。全国争霸赛将展开地面赛，四强战队将被邀请至上海，逐一亮相，争夺国服最强战队的称号。

无双令出，两岸争霸显风采

无双国服最强的战队，将代表无双国服玩家，与台服最强战队一决高下。能够代表国服出战两岸争霸赛，一展国服玩家的风姿，相信是所有玩家梦寐以求的事。在全体国服玩家的支持下，与台服玩家进行一场酣畅淋漓的决战，无论输赢，都将是国服玩家的骄傲。此等荣耀，你不参与，更待何时？



武林大会，一个真正让玩家一较高下的竞技场，正在慢慢打开大门。

无双令II重出江湖，令无数无双儿女前仆后继，争相挑战国服最强战队。更有美女玩家，跟你一决高下，让你真正体会到无双美女玩家的实力和魅力。

《真三国无双OL》无双令II争夺年末上演，谁来挑战美女玩家？谁是国服最强之巅？谁能代表国服与台服玩家一决高下？荣耀、崇拜、羡慕、最强战队、最高巅峰、超级多的奖励，都等你来一并赢取。P

《成吉思汗》万里横行无忌 骏马风云录

杜甫《房兵曹胡马》

胡马大宛名，锋棱瘦骨成。

竹批双耳峻，风入四蹄轻。

所向无空阔，真堪托死生。

骁腾有如此，万里可横行。

诗人杜甫恰似一位丹青妙手，用传神之笔为我们描画了一匹神清骨峻的“胡马”。写马的骨相：嶙峋耸峙，状如锋棱，勾勒出神峻的轮廓。写马耳如刀削斧劈一般锐利劲挺，骏马的昂藏不凡已跃然纸上，我们似见其咴咴喷气、跃跃欲试的情状，下面顺势写其四蹄腾空、凌厉奔驰的雄姿就十分自然。颈联承上奔马而来，写它纵横驰骋，历块过都，有着无穷广阔的活动天地；它能逾越一切险阻的能力就足以使人信赖。

在《成吉思汗》的世界里，骑乘系统是最具特色的系统之一，它不仅可以对骑乘进行养成，还可以与骑乘一起游山玩水、一起攻城拔寨，并肩战斗，让我们真正能够体会到那个时代策马行天下的畅快感觉。

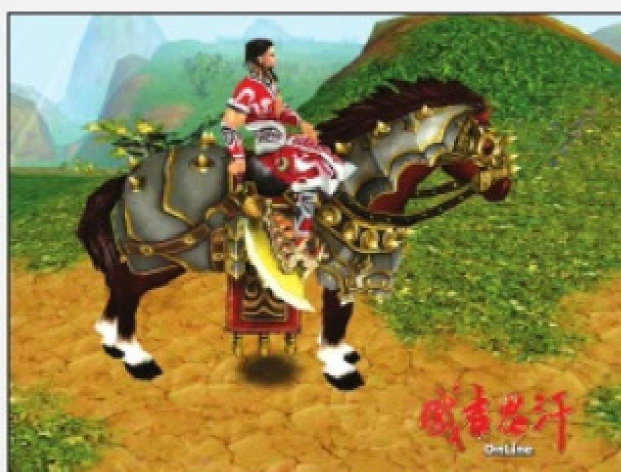
自古马就是人类朋友，尤其是终日战事四起、纷争不断的年代，马更是人类最忠实的伙伴之一。霸王能忍痛别姬，但是绝不会忍痛别自己的乌骓宝马，那才是楚霸王真正的爱。13世纪，成吉思汗率蒙古铁骑如风卷残云一般横扫欧亚大陆，展开了一个又一个胜利的进攻战役，功劳居首的恐怕就是蒙古军团胯下的骏马了。本次给大家展示《成吉思汗》里目前可以骑乘的所有战马的详细资料，希望大家喜欢。



10级蒙古马：蒙古马是中国乃至全世界较为古老的马种之一，主要产于内蒙古草原，是典型的草原马种。经过调驯的蒙古马，在战场上不惊不诈，勇猛无比，历来是一种良好的军马。



20级三河马：原产中国内蒙古呼伦贝尔市（地级）的额尔古纳市（县级）和大兴安岭以西的滨洲沿线。因当地有三条河流而得名。具有体质结实、结构匀称、抗寒力强、耐粗饲等优点。头直，颈长适中，鬐甲明显，胸深广且长，背腰平直，尻较宽，四肢坚强有力，但蹄质欠坚实。



30级伊犁马：伊犁马是我国著名的培育品种之一，力速兼备，挽乘皆宜，长途骑乘擅长走对侧步，能适应高寒和粗放的山区群牧条件，抗病力强。伊犁马长途骑乘擅长走对侧步。

40级波斯马：原产于亚洲西部的波斯，因为波斯马本来吃小麦，但是到了中国改吃小米。所以一般波斯马都活不长，是古代丝绸之路贸易的重要货种之一。



50级天方马：也称阿拉伯马，纯种的天方马，极为难得！这种马不但速度快、有耐力，还敏锐、有灵性，性子也温顺，最适合初学者。天方马也并不是以高大闻名，别看它小，它的速度、耐力比普通成年马好太多了！而且它极富灵性。



60级天宛马：天宛是古西域国名，天宛马体形好、听话、快速、适于长途行军，在游牧民族的征战中发挥了重大作用。在成吉思汗时代，天宛马成为蒙古大军发动“闪电战”，横扫欧亚大陆的重要工具。



70级纯血马：纯血马是世界最快的马种，也是最名贵的马种。其渊源可追溯到3世纪阿拉伯马及柏布马(Barb)引入英国之时。纯种马头形优美，身躯修长，胸阔，背短。腿骨短，脚步轻快，步幅长。性敏感，易激怒。



80级汗血马：汗血宝马，本名阿哈尔捷金马，此马产于土库曼斯坦科佩特山脉和卡拉库姆沙漠间的阿哈尔绿洲，是经过三千多年培育而成的世界上最古老的马种之一。阿哈尔捷金马头细颈高，四肢修长，皮薄毛细，步伐轻盈，力量大、速度快、耐力强。目前，汗血宝马的最快速度记录为84天跑完4300公里。亚历山大•马其顿、成吉思汗等许多帝王都曾以这种马为坐骑。



当然，2009年度大作《成吉思汗》，不仅仅只有各种品质卓越的骏马，还有更多更拉风的骑乘可以选择，小到河马、黑豹、犀牛、狮子、老虎，大到凤凰、麒麟、霸王龙等等，还有无数精彩的坐骑内容和玩法等你挖掘。

庭院、子女、副本，《逍遥传说》0.7版幸福来袭

经过漫长的等待和期盼，终于不负众望迎来了《逍遥传说》最新0.7版。除了内容更丰富、玩法更多样，玩家之间的互动大大的增强了，相互间的友好度也得到提升。《逍遥传说》这次为支持和关注它的玩家们带来了哪些惊喜？现在就让我们抢“鲜”体验一番！

生儿育女，全新子女系统

爱情需要开花，也同样需要结果。现在《逍遥传说》里玩家可以幸福的生养自己的爱情结晶了。生儿育女可不是一件容易的事，“十月怀胎”期间若不留心，或可能导致流产。老天是不会亏待用心良苦的家长的，好好照顾胎儿的家长一定可以得到一个可爱的小孩子，幸运的玩家还能一次得俩，生出一对双胞胎来。



单身的玩家也可以领养子女，家长除了要为子女解决温饱、进行知识教导，还需要带他们拜师学艺、学习技能。子女成年以后则可以与家长一起闯荡江湖，成为父母最牢靠的左右手。

专属庭院，个性装扮、种花养宠

豪宅配庭院，拥有房屋的玩家理应收获一个理想的后花园，作为纯粹的私人空间，随心所欲的装扮和玩耍。现在《逍遥传说》将给玩家带来全新的庭院体验。庭院中的装饰多不胜数，让玩家拥有享不尽的DIY乐趣。石桌、石凳、花圃，这些家具摆设自不必说，连院门、院墙、路砖这些基础设施，都由玩家亲自操刀设计、自由搭配，想要什么样的风格都可以。



最特别的是，庭院还能种植花草、饲养宠物，你在回合制游戏中浇水、施肥、除草、养殖过吗？《逍遥传说》的庭院每天都充满生机、朝气蓬勃！

逍遥农场、牧场，偷菜还能偷牛奶

《逍遥传说》0.7版中对农场、牧场的全新诠释，将会是回合制网游的一大颠覆。这两个最新的“生产基地”，已经出现在玩家庭院的土地上。玩家需要用心照料萝卜、草莓等植物，勤于耕种、施肥、浇水、翻土、拔草等，才能收菜收果实。同样悉心养殖鸡、猪、奶牛等牲畜，喂养并照顾它们，才能捡蛋挤牛奶。



玩家之间还可以相互串门，到朋友家里“偷菜偷蛋偷牛奶”。“轻轻的我走了，我挥一挥衣袖，带走一颗白萝卜”，活泼的互动机制，大大增强了玩家之间的交流。

精制副本，“三借芭蕉扇”新演绎。

体验过首个副本“大闹天宫”的玩家一定还觉得意犹未尽，以《西游记》为蓝本的《逍遥传说》又借势推出了全新副本“三借芭蕉扇”，用创意给老故事以新演绎。

玩家跟着孙悟空去借扇，却无意中介入了牛魔王、铁扇公主跟玉面狐狸的“三角恋情”，一时之间，既要与悟空的结拜兄弟牛魔王大战，“六亲不认”；又要对付泼辣刁蛮的“嫂子”铁扇公主，软磨硬缠请她借芭蕉扇一用；还要棒打“小三”，扳倒举止轻佻的玉面狐狸。其中的情感纠葛爱恨交缠，阴谋与反阴谋，还有待玩家自己到游戏中亲身体验。

豪华婚礼，盛况空前不枉此生

婚礼是一辈子的事，再怎么隆重也不为过。新版《逍遥传说》特意为两情相悦的玩家准备了世纪豪华婚礼。其中最盛大的环节就是“喜轿游长安”，新娘坐在轿中，新郎骑上高头大马，锣鼓敲响、喇叭吹起、烟花燃放，在“长安城”里，必定引起不小的轰动。



新图、新宠、新任务，炫酷登场

《逍遥传说》以清新唯美的画面著称，新版本当然少不了新地图新宠物的视觉盛宴。

全新地图“冥河深渊”，是一个象征冥府的阴森诡异之地，三层深渊，都是高难度挑战，危险级别层层递进。幽幽的冷感之外，新地图更显雄奇壮丽。这里还埋伏着很多珍稀宠物。牛头、马面等6大新宠将在不同级别的新地图中一一现身。它们资质出奇、战斗力一流，早已是高级玩家的心头大爱。最新上线的100级新师门任务更是刁钻古怪，玩家要讨师傅欢心可是难上加难哦！

拉风染色，人物、宠物大变身

除了新图新宠，人物与宠物染色方案，也为《逍遥传说》增“色”不少。现在不仅人物染色方案新增加了3套，宠物也可以大变身了。所有变异宠物都拥有了量身定做的6套染色方案，个性色彩，绝对炫酷拉风！

除了精彩纷呈的游戏内容，《逍遥传说》0.7版还有各种升级礼包海量放送！写意人生、休闲生活，这就是《逍遥传说》想要带给你的！要快乐的就跟我来，现在随我找逍遥！ P

绝密档案！《亮剑OL》精彩内容聚焦



那是个战火纷飞的年代，那是段风雨飘摇的岁月。大型热血军事网游《亮剑OL》，带你一起重温激情燃烧的风云岁月，续写光辉灿烂的英雄传奇。

最受国人喜爱的军事网游大作《亮剑OL》，正式内测火热进行中。12月5日，《亮剑OL》终极内测风暴，更将震撼袭来。更精彩的内容，更激烈的战事，即将引爆全民激情沸点。

想要了解精彩的“亮剑”世界吗？想要开始一段传奇的“亮剑”征程吗？是的话，今天就跟我一起来看看，《亮剑OL》中到底都有哪些精彩内容吧。

群英荟萃，经典盛宴

网游《亮剑OL》以同名经典小说为蓝本，任务主线完全依据原著精彩剧情陆续展开，完美再现了跌宕起伏的“亮剑”风云。游戏中，李云龙、楚云飞、魏和尚等众多人气英雄，都将纷纷登场亮相；野狼峪伏击战、大闹聚仙楼、围打平安县城等各大经典战斗，也将一一倾情呈现。





此外，游戏里还特别加入了“731部队秘密基地”“胡家大院”“日本集中营”等许多经典英雄剧集改编的精彩副本任务。品味经典，感受激情，《亮剑OL》将为玩家精心送上一道英雄盛宴。

英雄本色，血火考验

在网游《亮剑OL》中，玩家将穿越时空的限制，化身为抗战时期的一位中华勇士，并将有幸自由选择加入李云龙的独立团或楚云飞的358团。在游戏中，玩家不仅有机会和作为游戏NPC的李云龙、楚云飞等英雄人物，整日里朝夕相处，煮酒论英雄，还可以从他们那里领取各种紧急任务，抗击日寇，经受更种血与火的严峻考验，开始自己的英雄征程。

另外游戏中，在传统的部队玩法基础上，还加入了不同阵营之间的友情互动玩法。比如阵营演习、根据地军事建设、占领日军基地竞速等特色玩法，绝对会带来与众不同的激爽体验。

创新系统，英雄体验

全新玩法，玩出新精彩。《亮剑OL》中，拥有天赋系统、士气系统、婚姻系统等众多最为流行的游戏玩法。在正式内测的版本中，更是增加了许多更好玩，更实用的游戏内容。如新增的竞技场系统，将让爱好PK的玩家可以更好地与高手切磋较量；根据地演习战，则让各支部队在实战演习中，不断提升自身的战斗力；而军功章系统，让玩家不仅可以每天收集军功章换取丰厚奖励，更有机会触发特殊事件，随时感受各种意外惊喜。另外，像增加的整理背包等功能，更是贴心的让人非常感动……







缤纷活动，精彩转不停

游戏想要玩的爽，精彩纷呈的日常活动当然少不了。而这就不得不提游戏中的时钟盘了。由于《亮剑OL》中平时安排了许多精彩的日常活动，所以万一错过了其中一些精彩活动，岂不是要大呼遗憾。而游戏中时钟盘的设置，则让玩家不必再为此而烦心了。每天游戏中，都安排有哪些精彩活动？各种活动都将什么时候开放？哪些活动正在火热进行中？这所有的一切都可以从时钟盘中清楚的显示出来。所以，有了时钟盘的随时提醒，玩家大可以自由安排游戏时间，再也不用担心错过一些精彩活动了。

新的战斗，新的精彩。12月5日，《亮剑OL》终极内测震撼开启，感兴趣的话，就一起来看看吧。

注册时填写此推广码“ZQgame”，即可获得超值物品奖励。

《天龙八部》：一场关于陵墓探宝的反骚扰战

网络游戏中有一个公用名词叫做“骚扰”，泛指通过攻击、抢怪等手段，迫使目标对手的修行、寻宝等游戏行为无法顺利进行（当然，你如果硬要说不断找MM们聊天也属于骚扰范畴，也不是不可以）。相信大多数朋友都有过这样的经历：自己正兴致勃勃地与队友打怪寻宝，蓦然间杀出一支队伍，在击杀己方两三人后，留下一句“俺是来报仇的”飘然而去；又或者在某修炼地修行时，一旁总有个拖油瓶式的抢怪者，形影不离地跟随着自己。

以上情况在恩怨情仇、爱恨纠葛的武侠网游中颇为常见。譬如《天龙八部》，在正式版闪亮登场后，一场围绕凤凰陵墓而发生的骚扰与反骚扰战，正如火如荼地进行着。



矛盾的焦点：藏有珍宝的凤凰陵墓

凤凰陵墓位于凤凰平原，陵墓内藏有秘银、精铁、棉布、愿灵泉、低级宝石合成符、宝石、武魂、神兵符、各门派80级坐骑等珍宝，令无数玩家垂涎欲滴。不过，凤凰陵墓属于凤凰古城的势力范围，必须由凤凰古城霸主（也就是城战胜利者）或同盟成员带队，方能进入陵墓内。于是问题就来了：人家城战失败方失去了古城拥有权、失去了霸气的称号也就罢了，竟然还失去了陵墓的探宝权（古城霸主们有几人愿意组敌人进队？）。



是可忍，孰不可忍！一支支由敌对帮派组成的骚扰小分队开始行动了，他们通过击杀探宝队队长甚至队员，让探宝队伍在陵墓开启后的限定时间内，难以顺利进入陵墓之中。

探宝队伍的三招防敌术

俗话说得好：兵来将挡水来土掩。面对来势汹汹的骚扰军团，探宝队伍该如何应对呢？归纳起来有以下三招：

第一招：掌握束河古镇的主动权

凤凰陵墓位于凤凰平原，而束河古镇是通往凤凰平原的必经之路；最重要的是，在束河古镇内厮杀不会增加杀气，这就注定了束河古镇成为敌对帮会骚扰探宝队伍的首选之地。



外界前往束河古镇共有三条道路：从各大主城传送、从苍山进入、从擂台竞技场进入。因此，在陵墓开启前10分钟，这三个传送点必须掌控到自己手中。当然，控制这些传送点的不应该是探宝队伍，否则谁去寻宝呢？身为凤凰古城的霸主，帮会及盟友的实力定然不弱，所以派遣一支人数众多、实力强劲的护卫队前往束河古镇保驾护航，应该不是难事。护卫队的人选可以轮流替换，务必让帮会中的每一个人都能进入陵墓中寻宝，如此才能服众。



护卫队一部分人员掌控好三大传送点后，对于前来的敌对帮会玩家不用留情，迅速击杀之。切忌不分青红皂白地连中立玩家一起击杀，如果你不想成为全服公敌的话。另一部分护卫队员则迅速赶往NPC李野处，他是前往凤凰平原的唯一传送人。将此处把守好后，与先前的防线结合在一起，能够有效地阻止敌对帮派成员进入凤凰平原。

第二招：迅速肃清凤凰平原上的敌人

即便是再精锐的防线，也难免会出现一些细微的漏洞，被敌人趁虚而入。而且，聪明的对手经常会提前很长时间进入凤凰平原，然后潜伏在平原内，准备伏击路过的探宝队伍，因此，派遣护卫队进入凤凰平原内肃清隐藏的敌人是很有必要的。

陵墓开启前30秒，守卫在束河古镇三大传送点的人员迅速赶往NPC李野处，与在此地的护卫队、探宝队汇合。而后，分出一部分护卫人员先行进入凤凰平原侦察，确保平安无事后，探宝队伍再行进入。剩余的护卫人员继续留下把守。如果侦察队伍遭遇到敌军，帮会首领应立即派援军支援，将平原上的敌军赶走。



探宝队伍在凤凰平原中找到陵墓NPC进入副本后，平原上的护卫队不要撤离，因为随时可能有敌人突破束河古镇防线，来到凤凰平原。

第三招：探宝队应加强自身安全

在护卫队倾尽全力地保护着大家的同时，探宝队队员也应该时刻警备，加强队员们尤其是队长的人身安全。一旦队长被击杀，护卫队的努力就算白费了。探宝队伍行动时，应尽量让自己处于大部队的中心地带，千万不要一个劲地猛打猛冲。在落单后遭遇大批敌军时，切记不要恋战，应立即撤退到护卫队的保护圈中。红药是必须带的，危机时刻说不定能救自己一命。

探宝队队长的人选十分重要，个人首推峨嵋派玩家，因为峨嵋派有一个无敌技能“呆若木鸡”。此外，血高防厚的少林弟子也是不错的人选。

综述

有了完善的防御计划，对手的骚扰便不足为虑了。另外，建议古城霸主们多带带中立玩家去陵墓寻宝，这有助于提高帮会声望，能够给中立玩家们留下好印象。

假以时日，当敌对玩家们再来骚扰时，便会惊讶地发现自己在不知不觉中已然成为了全服公敌。这一招，便是传说中的仁者无敌……

不光是埋雷 AVA六大模式



大多数人都有过鏖战CS的经历，这款脱胎于《半条命》的作品之所以能够风靡数年，原因就是其“对战”本质。与人机对战的乐趣不同，CS提供了一个平台，在这个平台上会因为人为操作不同、战术不同而充满变数和未知。简单说，虽然没有《半条命》这种具备故事主线的扮演性，但“每一局都是崭新的”。时过境迁，CS完成了自己的历史使命，正在逐步退出历史舞台，但其开创的这种FPS模式依然坚挺且愈演愈烈。伴随网络的普及，网络FPS作品层出不穷，《战地之王》AVA正是其中一款。



尽管这类游戏并不少见，但为什么只有CS风靡最久迟迟不能被替代？这就是游戏性问题，就好像考试时的命题作文，题目一样，但文章却有高低之分，如何体现对战？如何让人觉得好玩？并不是每个人都能交出一份满意的答卷。

当所有人都认为CS中埋雷、死斗这两种经典模式不可能被代替，在别处寻找突破口时，AVA在这个层面做出了贡献，为玩家提供了6种对战模式。

爆破模式

经典模式之一，俗称“埋雷”，被誉为“经济性最强”，所有登陆WCG的FPS对战游戏都以此为重点模式。以C4为核心展开的攻防战从战斗伊始，就可以从时间层面给玩家压迫感。什么时候埋？什么时候炸？什么时候拆？最后一秒拆掉还是差一秒被炸飞？这一模式的根基在于地图的合理性和多样性，一方过于占优，或者打来打去都是同张地图，都将极大降低这一模式的乐趣。



竞技模式

同样是传承CS的经典模式。该模式说白了就是“杀”，相比“埋雷”，虽然没有时间层面的约束，但提供了更多延展性，比拼的就是杀敌多少。当然，AVA十分强调团队配合，在枪支、兵种方面都有所设定，除非你真的技术出众且对方都是菜鸟，不然很难上演一人翻盘的梦幻场面。



战车模式

战车模式是AVA独创的全新模式之一，也是目前备受推崇的模式。仍分为攻守两方，但把战斗核心集中在一辆坦克周围，攻方需要沿途保护坦克，守方就是阻止坦克达到目的地。也就是说，在战车模式中整场战斗都是围绕着这辆移动的坦克进行的，在什么地方伏击？在什么地方修理？哪里是视觉死角？哪里是高危地带？如果说爆破模式在时间上的紧迫是精髓，战车模式则是在战斗地点上增添张力。



占领模式

这是战车模式的后续模式，延续了战车模式的“地点”要素，但这回不是移动的，而是全面集中在中间地段，全部火力均爆发于此。虽然看起来也是杀入，但与竞技模式不同，竞技模式可以很好的利用地图做出战术，而占领模式相对来说更加简洁，也许你帅气地迂回了一圈，但还是失掉了阵地，所以该模式更有“冲力”。

夺包模式

同样是在“时间”上做文章的模式，攻方需要在时间限制内将指定目标物送至指定地点，守方阻止。与护送坦克不同，在这个模式中，玩家拥有更多主观能动性，走哪里？怎么走？都由玩家自己决定，但由于时间上的限定，战术层面更需要临场发挥和随机应变。

生存模式

生存模式通过单机僵尸游戏L4D被玩家熟悉，现在也应用在AVA中。这一模式的主题就是“活下去”。面对潮水般的敌人，不要妄想“打回去”，“不死”就是胜利。尽管目的很简单，但在战术层面更需要“精神上”的统一，冲锋不一定是英勇的表现，队友间的互助是这一模式的中心思想。P

上海大学CIA：游戏动画工程师 艺术生新出路

艺考：出路还是不归路？

相对于通过高考挤独木桥进入大学，许多考生选择艺术类考试来降低竞争压力。艺考虽然是一条通往大学的捷径，但是艺考并不等于"易考"，特别对于众多考生和家长来讲，艺考期间的艰辛程度，付出的辛劳程度堪比任何一个高考生。据了解，全国每年的艺考中，只有不到七成的艺术考生拿到"易考证"，而且随着一轮又一轮的艺术本科生毕业，艺术类人才也在渐渐形成强大的就业大军，在逐渐走向饱和，找工作也越来越难，2008年，江苏有将近一半的毕业生找不到工作，有些美术类专业毕业生甚至在街头摆起了"地摊"，靠给人画素描为生，面对这样的就业压力，艺术考生究竟是出路还是不归路？

为此一些聪明的艺术生便直接在艺术考核之后，选择了另外一条曲线就业的捷径——游戏影视动画设计类技能培训，上海大学CIA每年招收的学员中，就有很多艺术生来此选择游戏影视动画设计职业技能培训，这些有美术功底的艺术生凭借良好的美术基础和对游戏人物、场景等游戏设计的兴趣，在成功就业，迈上工作岗位后，实现了月薪万元的职业人生路。

从上海大学CIA就业部了解到的数据表明，游戏影视动画设计专业毕业的数百名学员中，有近半的学员接受过专业美术指导，这些有基础的学员在经过游戏影视动画设计短时间的培训和实践项目演练后都成功转型，成就了非凡的人生。袁本强，在去上海大学学习前是做家装设计的，有一定的美术基础，但是他很喜欢玩游戏，对游戏中玄幻多彩的游戏人物、游戏场景充满了好奇，怀着对游戏设计的孜孜追求，他毅然辞去了工作，来到了上海大学CIA学习游戏影视动画设计，学成毕业后，就被上海一家游戏名企高薪聘走，类似这样成功走上游戏行业高薪路的青年在上海大学CIA已不再少数。

游戏制作人才受青睐

日前记者从最近上海举行的几场招聘会上了解到，游戏企业与传统的行业不同体现出了强劲的发展势头，一些游戏企业更是不惜代价地招徕人才，特别对美术类人才需求最大，在一些较有规模的网络游戏开发商和运营商的招聘宣传上特别注明了一条：软件操作能力暂不做要求。负责人说，倒不是不需要软件能力，而是纯艺术学生的美术功底扎实，上海大学CIA毕业的学员中，有美术功底的学员往往更容易找到好工作，特别是既有技术又有创意的游戏影视动画设计专业学员更是一"将"难求。2009年5月份刚从游戏影视动画设计专业毕业的优秀学员薛常乐，在校期间独立创作的作品就受到学院老师的一致好评，"我从小就喜欢画画，又受过正规的美术专业指导，到上海大学CIA学游戏美术设计本身就比没有基础的同学轻松很多，加上我对游戏人物以及场景的感受力很强，所以能做出好的作品。"

友情提醒

应广大家长和学生的强烈要求，上大CIA决定举办第32期高级游戏动漫精品就业班（一年制）。本次招生将限额120人，其中游戏影视动画专业60人，游戏程序设计专业30人，视觉时尚设计专业30人。只要对游戏制作、动画制作、室内设计、会展设计有兴趣的青年，都可以报名。

在线咨询网址：http://www.shucia.com



上海大学CIA：中国游戏动画设计主力军

《诛仙2》新手完全攻略 带你轻松蜕变



在《诛仙2》中从一个懵懂的新手轻松蜕变成顶级大侠，最需要的就是恒心和耐心，《诛仙2》中的各种任务也是为这些拥有恒心和耐心的玩家所设计的。奋斗，师徒，生产，这些都是最适合平民的免费好任务。只要你拥有升级的决心，就一定会取得最后的胜利。

同时，所有初入《诛仙2》的玩家还可以免费获得系统赠送大量升级辅助道具——药物、装备、宠物、坐骑等物品；并且在90级前，所有新手还可以NPC（人族：河阳城-周一仙；神裔：神域-大长老）处领到任务"雏鹰初展"，会每天赠送给玩家两小时双倍经验和攻防的Buff物品。这些都将帮助你更快、更轻松的成长。

作为新人，你还可以寻找一名师傅，每天做师徒任务可以获得70金丹奖励，加上徒弟做蟠桃会的任务可以获得90金丹的奖励。也就是说，如果你能够成功拜师，每天就能额外拿到160枚太极金丹的巨额经验！此任务一直可以做到104级，不过要及时出师，超过了一定级别就没有奖励了。

除了师徒任务之外，还有许多你决不能错过的快速升级任务哦！

金丹有价——只用花上20金就能得到40枚太极金丹的经验奖励，只要每天在"河阳城-何隆尧"处领取金龙剪，到南礁山采集玲珑草，即可完成任务。剪刀的时限只有20分钟，在采集过程中会随机出现破损的玲珑草，任务要求需要3个完整的玲珑草。

天行者、行天——达到45级并拥有飞剑后，可以在河阳空中NPC天行者处领取任务，按要求提示最后采集10个星辰即可获得50金丹的奖励。后续可以得到行天之证，凭这个可以在天行者接



到后续"行天"任务。

天书奇谈——这个任务在"河阳城-月老"处领取，只要完成对话，系统将根据你的回答选项随机给予金丹的奖励。

建功立事——这个任务必须加入帮派才可以在帮派管理员处领取。跟着任务提示，有三个环节，洞真源取水，南礁山采石，夺漆树汁，任务很简单，奖励40金丹。

宝物——在"河阳城-吴民财"处领取，NPC提示你青云大竹峰乱石堆有宝物，玩家跑过去转两圈，发现没有，回去交任务，然后去找青云玄学师，打完18个灵猴就可以获得30金丹的奖励。

其实除了以上提及的这些经典任务之外，新手们还可以通过更多的任务来收获大量经验。更多的任务还需要你自己到游戏中发掘。不过你只要记住一点：积少成多。只要你坚持每天完成固定的金丹任务，加上和朋友组队升级和任务，相信你一定能够很快成长起来！

更多趣味玩法，将休闲娱乐与MMORPG完美结合！

当然在做任务之余，《诛仙2》还有更多可以让你轻松获得经验奖励的玩法。在"家园"中，百草园、诛仙仙府、小游戏都是不错的选择！

《诛仙2》百草园

你可以在这里耕田种菜，还可以到朋友的菜园中偷菜，让你和朋友之间的互动更加丰富，更加有趣！

进入方法：社区——家园——添加新组件"百草园"

在添加完百草园组件之后，玩家就可以在《诛仙2》内进行植物的种植，每天来到百草园锄草、浇水，看着慢慢长大的植物是不是有一种成就？而且百草园中还拥有爱心地，让自己的好友进行种植。同样自己也可以去好友的百草园进行种植。如果你想对好友恶作剧，那么偷植物是个不错的选择。



诛仙仙府

在这里你可以认识更多的朋友，让你游戏不再寂寞！

进入方法：社区——家园——诛仙仙府——用游戏账号登录

修改好资料后，你就可以在游戏中广交朋友不再寂寞！并且在这里你还能和其他服务器中的玩家进行交流，让你的交友范围更加广泛。而且在诛仙仙府中，还有三大名人谱，这里记录着你的人气度，还能帮你提高曝光度，让你成为人尽皆知的超级大明星。

小游戏

在你挂机、跑路等闲暇之余，你可以体验下《诛仙2》中独特的小游戏功能。目前小游戏有"兽妖总动员"和"连连看"两款经典游戏，相信不久还会推出更多好玩的经典小游戏！玩小游戏不仅可以帮你打发无聊的时间，还可以为你带来意外惊喜呢！

进入方法：社区——休闲小游戏——兽妖总动员/诛仙连连看

在你冲级的漫长之旅中，除了枯燥的练级，还有更多更具乐趣的事情是值得你去细心挖掘的。一个新人成长到老鸟必定有一个过程，那么就让我们一起享受这个过程吧！

网游海外发展成必然 汇众教育拓宽人才国际化之路

网游出海成共识

11月3日，中国互联网大会2009网络视频数字娱乐年会在北京国际会议中心拉开帷幕。本次年会围绕着“开创数字娱乐新时代，网络生活更精彩”的主题，就视频互联网盈利、SNS企业与数字娱乐、数字娱乐产业链以及备受关注的网络视频版权等方面的话题进行交流和探讨。

“2009年中国网游业的大发展，已经赢得了业内人士的共识。”分析人士认为，尽管过去一年金融危机肆虐，也给不少优秀公司带来了烦恼。但中国网络游戏市场规模的持续增长和对互联网上市公司的牵引力依然引人关注。

回顾前三季度，2009年中国知名游戏企业完美时空，除继续保持东南亚市场外，还开辟了俄罗斯市场，并在北美设立子公司。畅游、盛大的拆分上市，刺激了行业的整体热情，而金山、游戏蜗牛等几家重视海外市场的内地企业亦未因金融海啸减低对海外投入力度。

十年磨砺，华丽转身

“中国网游企业进军海外市场，已经成为民族网游十年发展的历史必然。”国内数字娱乐权威研究机构、汇众教育相关专家指出，目前，有十余家内地网络游戏企业正在同时进军海外市场。而中国网游企业出口海外已覆盖北美、欧洲、日本、韩国、东南亚等国。

“即便金融危机的阴霾下，不少网游企业还是加快了自主研发、开拓海外市场的力度。成为全球经济发展中的新亮点，吸引了众多投资者的目光。”

汇众数字娱乐专家们经过大量数据研究证实，从2008年开始，我国自主研发的民族网络游戏的竞争优势已经进一步扩大，市场实际销售收入达110.1亿元，占网络游戏市场实际销售收入总规模的59.9%。进入2009年，国内网络游戏产业已经从2000年的游戏产品大量依靠进口到如今民族网游占据大半江山，完成了华丽转身。

以文化为出口，布局亚太

“继搜狐畅游、盛大游戏拆分上市成功之后，国内各大互动娱乐巨头也应声而动。”不过，汇众教育专家分析指出，“中国网游未来一段时间，海外竞争的焦点应该在亚太地区，然后是欧美。”

目前，中国网游在海外出口的区域份额中，东南亚地区占据了比较大的份额，基本上是半壁江山。欧美地区占到了接近1/3。此外，还有日韩等其他的地区。

专家们认为，形成这一格局有深刻的历史渊源。首先，亚太地区和中国的文化元素比较接近，因此会成为很多中国的网游公司海外扩展的第一步。另外，欧美因为文化性和地域性都比较强，所以中国网游在拓展到欧美市场



汇众教育学员作品



汇众教育学员作品

中还面临很多的困难。

但专家们表示，随着中国网游核心竞争力的增强，东南亚市场的比例也会逐渐地减少，相应来说欧美市场会扩大。

人才专业化打造稀缺资源

“中国网游业的国际化发展不仅催生了大量的专业人才需求，更将凸显人才国际化的重要性。”正是明确了中国网游的国际化策略和路线，汇众教育率先将人才的专业化与国际化研究提上日程。

作为中国数字娱乐职业教育在亚太地区的先行者，早在2008年，汇众教育就在马来西亚首都吉隆坡设立了第一家海外分支机构。凭借着强大的教学实力、丰富的教学经验和先进的商业模式，短短一年时间，该校区已经成为马来西亚国内首屈一指的专业游戏开发培训学校，并结出了累累硕果。而2009年初，香港分支机构的成立，更加巩固了汇众教育在亚太地区数字技术人才培养方面的引领地位。如今，汇众教育已经成为新加坡人才培养战略合作伙伴，受其委托培养和选拔优秀人才。

对此，汇众专家认为，“人才的交流能把国外好的技术和经验充分吸收、借鉴，再把他们运用到我们自己研发工作中去。这是一个产业走向国际化的良好开端。”

编后

目前，中国网游企业已经将国产原创网游打入北美、欧洲、日本等２０多个国家和地区的游戏市场。在国际金融危机背景下，网络游戏出口的经济效益更加显露。

与国外网游业相比，内容丰富、形式多样的中华文化，以及大量高素质、低成本的专业人才，成为中国网游飞速发展的优势所在。作为中国网游发展的坚强后盾和同盟军，汇众教育集团在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为中国数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准。其培养的三万多名学员已经遍及全国70%以上的游戏动漫企业，成为中国创意文化产业发展的脊梁。

汇众教育官方网站：www.gamfe.com

你是否来过这里？最熟悉的地方是否也有你没注意过的风景？你是否已经遗忘了它们？

这是《魔兽世界》中哪个地图的哪个区域？每期的优游网书封底都会刊登一张你既熟悉又陌生的《魔兽世界》风景图，请广大读者来猜猜这是哪里，记住，不但要求说出这张风景图所在的地图，还要说出具体区域，将你的答案告诉我们（linxiao@popsoft.com.cn，“魔兽地图竞猜活动”收），将有机会获得一包（15张）《魔兽世界》集换式卡牌，敬请广大读者关注！

下期优游网书介绍的五人副本攻略是：
奥核之心、奥核之眼、阿卡罕特古王国、阿兹欧-奈幽





头牌新闻

2009中国游戏金翎奖颁奖

■本刊记者 冰河

2009年11月5日，中国游戏金翎奖2009在中国人民大学如论礼堂举行，本届大赛共计有103款网络游戏，70款手机游戏，30款WebGame及51家媒体角逐共计包括网络游戏、网页游戏、手机游戏、媒体在内的共计12个大奖类别。来自全国的数千万玩家朋友，通过短信方式共收到200余万张投票，最终评选出获奖结果。国家新闻出版总署数字出版司副司长寇晓伟出席本次颁奖典礼，并亲自为获奖企业颁奖。部分获奖游戏名单如下：



国家新闻出版总署数字出版司副司长寇晓伟出席了本届金翎奖颁奖典礼，并为获奖企业颁奖

网络游戏类：

玩家最期待的十大网络游戏：

星辰变、剑仙、奇迹传说、万王之王3、QQ仙侠传、剑侠情缘网络版叁、神兵传奇、九阴真经、飘渺之旅Online、梦幻诛仙

玩家最喜欢的十大网络游戏：

传奇世界、永恒之塔、梦幻西游、征途、诛仙、天龙八部、跑跑卡丁车、地下城与勇士、成吉思汗Online、剑侠世界

最佳境外网络游戏：

永恒之塔、地下城与勇士、穿越火线

最佳原创网络游戏：

刀剑英雄2、神鬼传奇、诸侯、QQ炫舞、剑侠情缘网络版叁

最佳Q版网络游戏：

开心Online、露娜LUNA Online、SD敢达Online

最佳3D网络游戏：

永恒之塔、精武世界、指环王OL

玩家最喜爱的十大WebGame：

武林英雄、三国风云、天书奇谈、九州战记、商业大亨OL、英雄之城、云之秘境、纸上谈兵、决战天下、指挥官2146



部分获奖作品

手机游戏类：

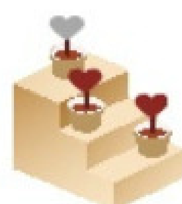
最佳手机网络游戏：

封神OL、诛神OL、帝国OL、九州OL、口袋精灵、天域OL、女儿国OL、契约OL、明珠三国、天下

最佳手机单机游戏：

悦舞街X Dancery、夜舞精灵、失魂引、恶灵来袭、帝国时代3

本次“金翎奖”评选和颁奖堪称是2009年中国游戏行业的一次盘点，盛大、九城、巨人、腾讯、完美时空、网易等企业虽然都有产品入围，但获奖名单不再为这些大企业所垄断，九城、网易分别依靠新产品和老产品占据一席之地，但未来的走势却依旧难以预期。广受关注和争议的《魔兽世界》没有出现在版署的获奖名单中，也让这款大作未来的命运增加了几分神秘色彩。从这些变化中也可以看出中国游戏行业在这一年的风云变幻，诸多新企业新游戏的崛起，及一些重量级游戏企业的变化显示出中国游戏行业在金融危机的背景下依旧显示出旺盛的生命力。



晶合热点

知名主播柳岩成为《赤壁》的新任形象代言人

11月2日，光线传媒宣布旗下知名女主播柳岩成为完美时空网络游戏《赤壁》的新任形象代言人，并在京发布个人首张歌曲EP。发布会上，柳岩以游戏中孙尚香的COS扮相登场，现场演绎了一曲《孙尚香》，这首歌也是游戏《赤壁》的主题曲，是柳岩从主播转型进入歌手领域的首次尝试，完美时空高级副总裁竺琦到场祝贺并向其赠送了礼物。在发布会后，柳岩在接受本刊记者采访时表示，此次与完美时空的合作非常深入，游戏中还单独制作了柳岩版3D人物形象，在整个形象制作过程中，柳岩本人多次参与了设计。在谈及游戏海报中柳岩COS孙尚香拿弓的形象时，“我背后的琉璃光影就是战



竺琦（左）及柳岩在《赤壁》展板旁合影

魂，这个战魂就是人身体里爆发出的潜能力量，这个力量就像另外一个自己一样，可以并肩战斗，并且非常炫丽。”柳岩对此非常满意。她介绍说，自己的性格中有很多像孙尚香的成份，比如责任感等，而这个孙尚香的定位可能更接近于电影《赤壁》中塑造的孙尚香。而自己从小就是《超级马里奥》《魂斗罗》的忠实玩家，如今工作演出之余还经常借PSP等游戏掌机消遣放松，所以说柳岩从网络红人到知名主播，进而代言网络游戏也是顺理成章的事情。

《求生之路2》为澳大利亚和德国开发无血腥版本



德国和澳大利亚拥有全世界最严格的游戏分级制度，数年来已经有数量惊人的游戏作品登入这两个国家的禁止发售游戏列表之中，而主视角射击类游戏由于“暴力血腥”的传统，一直是禁售列表的常客，这次《求生之路2》当然也没能幸免。因为不能放弃以国家为单位的市场，Value不得不为德国和澳大利亚开发了一个取消全部流血效果和尸体陈列的游戏版本。该事件的弦外之音也非常有趣：德国PCHardware网站对该游戏在美国发行的无删节版本和德国发行的无血腥版本的运行效果做了评测，结果发现在取消尸体及血腥效果后，该游戏的运行效率提升幅度居然能够高达1/5——换句话说，对于电脑配置较为低端又想感受流畅体验的玩家而言，这个版本还是很不错的。

FALCOM计划推出多款旧作的Windows 7增强版

日本FALCOM宣布将于12月24日推出多款支持Windows 7的PC角色扮演游戏，包括由PSP平台移植的《伊苏1&2编年史》、以2008年9月推出的PC版为基础的《双星物语2加强版》、增加战斗语音的《英雄传说——空之轨迹FC》，此外甚至还包括只换了新包装、增加了对Windows 7系统的支持，未增加游戏内容的《英雄传说——空之轨迹SC》《英雄传说——空之轨迹the 3rd》和《英雄传说——空之轨迹合集》。



“精英杯”全国网吧争霸赛总决赛圆满落幕


“精英杯”全国网吧争霸赛总决赛现场

在经历了两个月的区域选拔赛后，“精英杯”全国网吧争霸赛总决赛于10月27日在北京北大博雅会议中心举行。总决赛冠军获得10 000元奖金，亚军6000元，季军3000元，未取得名次的选手也均获得了精彩大礼。据悉，本次全国网吧争霸赛历时一个月，在全国七大区域——东北、华北、西北、华中、华东、华南、西南举行了35场区域选拔赛，精英选取了七大区域选拔赛中每区的前两名参与本次比赛的总决赛。



晶合新作

《轩辕剑外传——云之遥》预定于2010年1月12日上市



大宇资讯于近日公布《轩辕剑外传——云之遥》上市日期，在这之前大宇已在官网新闻中心公布了一系列该作品的相关信息，包括故事背景及男女主角的身世，根据目前官方公布的消息，故事发生在三国时期，男主角徐暮云是徐庶的养子，与张郃之孙张诰情同兄弟，女主角则是名将张郃府中的女剑童，主角一行一心为魏国而战，但徐庶与蜀汉刘备、诸葛亮、赵云等人相交甚笃，担心蜀中老友安危，因此反对养子徐暮云参战，故事就从主角所面对的养父与义兄的矛盾中展开。大宇同时公布了该游戏预购特典的赠品信息，预定平装版或平装攻略版的玩家能得到随机款式的游戏主题明信片，而豪华精装版的预定赠品则包括了金属制轩辕剑拆信刀、游戏原声CD、新年贺卡等。

黑虎工作室公布桌游新作《封神斗》



国内桌游市场在《三国杀》的带动下逐渐呈现上升势头，而人们对现有产品的倦怠成为大好良机。最近，新成立的黑虎桌游工作室公布独立开放桌游《封神斗》。据悉，《封神斗》以《封神演义》为背景，采用全新的游戏概念和内容，设有几十种耳熟能详的封神人物和法宝，采用精美的彩图绘制卡牌。《封神斗》的玩法完全脱离《三国杀》模式，其独特的任务系统，让玩家之间的战斗变幻莫测；丰富多样的法宝和技能组合可以充分体现游戏者的智慧和运气。黑虎桌游工作室表示，将在不久后公布《封神斗》数学公式和设计经验，供所有桌游爱好者和开发者参考，以此鼓励国内桌游事业的发展。

2009中国（中山）国际游戏游艺博览交易会召开

2009中国（中山）国际游戏游艺博览交易会（简称游博会）于11月5-7日在广东省中山市中山博览中心举行。中山是中国游戏游艺产业的发源地。20世纪80年代，诞生了全国最早的游艺机生产企业。经过20多年的发展，中山游戏游艺产业已从过去单一的机械制造，发展到涵盖设计研发、制造安装、主题乐园项目策划设计、工程施工、游乐游艺场所投资经营等在内的比较完备的产业链，行业生产水平、生产规模、市场占有率、出口值等都处于国内领先水平。本届游博会由文化部文化市场司作为指导单位，文化部文化市场发展中心、中国游艺机游乐园协会、中国软件行业协会、广东省文化厅、广东省贸促会和中山市人民政府联合主办。



晶合快评

写在黑岛工作室解散六周年

■晶合实验室 地穴领主

很久很久以前，在“出新游戏了？我又要换显卡了！”这个句式还没有流行起来时……当时黑岛的事业正是如日中天，工作室里的年轻人们正肆无忌惮地做着“他们想做成什么样就能做成什么样”的游戏，后来，玩家们就玩到了《辐射》系列的前两部作品。

《辐射》的1代和2代作为足以被电子游戏史载入最辉煌篇章中的作品，甚至曾被玩家从抒情的角度赞赏为“改变了整个游戏界的命运”。它当然可能做到这一点：想想看，有多少接触过《辐射》系列的玩家，《辐射》系列曾经改变了多少玩家对于电子游戏的看法，又从何种程度上改变了业界审视游戏的标准……当然，命运终究不是凭借一家工作室和几个游戏就能轻松改变的，整个游戏界仍然一如既往地在按照资本运作的方式运转着，而这也最终导致了整个工作室因母公司Interplay糟糕的经营政策和难看的财政赤字而被草草解散。

当你看到这期杂志时，黑岛的废墟已沉没于海底整整6年——相对于电子游戏短暂的历史和迅猛的发展速度而言，这个工作室的名字足以成为只有关注考古的老家伙们才会感兴趣的术语，而《辐射》1、2代更是诞生于十多年以前的老古董了。

这同时也意味着：那些肆无忌惮地做出这些作品的年轻人们很可能已经不再年轻了。

《辐射》系列曾有一个经典的彩蛋：在游戏标题画面按住Shift键再点击Credits（制作人员名单），就能进入隐藏版（用时下流行的ACG术语来说，应该叫“里版”或“黑化版”）的制作人员牢骚记录，这些文字内容主要是抱怨和调侃，但包含了大量的粗口、人身攻击和那些只有在老熟人间才能表达出来的毫无顾忌——它当然会“教坏小朋友”！但如果你是这个游戏的爱好者，如果你希望能更多地了解这个游戏，甚至包括了解它的制作人员的牢骚记录，那么你一定会认为“这真是太——酷了！”没错，实在是太酷了，我甚至还能回忆起第一次接触到这些内容时自己的双手兴奋得直发抖。

曾经在《辐射》1、2代中留下这些信息的制作人员，当年一定是些穿着沙滩装和拖鞋凉鞋上班，会当着任何人的面随手把嚼过的口香糖粘在（自己或别人的）显示器上，用抓过一把油腻的薯片和甜甜圈的手敲键盘点鼠标，把被倒进可乐的报废键盘先砸成两半再扔掉，办公桌上摆着咖啡、啤酒和爆米花，随时都为熬一夜、看一场电影或开一场Party做着准备，身上可能纹着不敢让家人看到的图案……对于种种任何人都不会在父母面前表现出来的“陋习”感到习以为常的年轻人。是的，一定是这样，如果不是这样，《辐射》1、2代就不会这么酷，它们就会像在2代成为绝唱之后，游戏界经过10年的发展，由买下该系列开发与发行权的Bethesda制作出的3代一样，成为一部“尽可能面向绝大多数玩家”的作品，成为一个连衣着讲究、三餐规律、彬彬有礼、和父母住在一起、每晚都看电视新闻、每周都去相亲的职员也不会产生任何抵触情绪的游戏。

你看，在《辐射3》标题画面，你就算是按住Ctrl+Alt+Delete或是Alt+F4再点（如果还能点的话）“Crew”，也不会看到任何与辐射1、2代的“隐藏内容”相似的东西，毕竟大多数游戏都采用了规规矩矩的制作人员名单播放方式，这一事实足以证明大多数玩家并不介意电影片尾式的表演——《辐射》系列会继续下去，但不会再有隐藏着令人兴奋的内容的制作人员牢骚记录了。



厌光生物地穴领主

而当年那些不羁的年轻人，经过10年的成长，说不定也已经变成了规规矩矩的职员——一个个都成为了合格的丈夫甚至合格的父亲，他们也许不会有看电视新闻的习惯，但一定会注重个人卫生、讲究养生，说不定还会染上了洁癖、会监督自己的孩子刷牙洗脸、会抱着童话书给孩子读睡前故事……他们当中也许不会有任何人会在自己的孩子长大成人时拿出《辐射》1、2代的光盘，展示自己当年的辉煌，就像不会鼓励自己的孩子去拥有一块和自己款式相同的纹身一样……

这些伤感的想象来源于《边境之地》这款游戏的制作人员名单——名单本身没什么值得伤感的地方，伤感只是来源于过度的联想，如果你已经通关了这个游戏，你也许会注意到制作人员名单中甚至有一个“Borderlands Babys”栏，下面的名单毫无疑问是制作组成员的孩子们，紧随其后的则是“Personal Thanks”——能在制作人员名单里为制作人员留下这么一块可以发挥的空间已经是相当罕见的事了，当然，“个人感谢”这个标题也决定了它不可能与牢骚、抱怨、调侃、粗口有关，其中的内容多是“感谢爸爸妈妈的支持、感谢妻子的理解、感谢这位那位朋友对我的帮助……”以及任何站在领奖台上的人可能会对着麦克风说出的话……

我知道这些感情是真实的，但出于对这款游戏的兴趣，我想了解制作人员们的“另一面”……呃，虽然在这个年代，这个年龄的制作人员很可能不会有制作《辐射》1、2代的年轻人们那样的“另一面”了。当然，“个人感谢”栏下还是有一些颇为特别的亮点的，比如Gearbox的美术指导Brian Cozzens，他只简短地留下了两个单词“Your mom。”

只是这两个单词就让他显得像是从十几年前黑岛工作室穿越来的年轻人，尽管他的职位意味着游戏中第一次遭遇时把我吓到直接关掉游戏进程的那种造型令人发指，像是蟑螂和蜗牛合体的怪物就是出自他的手笔，但我一点都不恨他。

当然，总有一天他也会在“Personal Thanks”中感谢他自己的母亲而不是问候玩家们的母亲，总有一天每个人都要欣然接受年轻时可能极力抵触的羁绊的，因为这是成长不可抗拒的一部分。当我们在《辐射3》的电台里听到伊甸总统那成熟的演讲时，除了配音演员Malcolm McDowell之外，谁能把那个声音与电影《发条橙》的主角小Alex联系上呢？P

（漫画作者：SUNS）



动手不动口的艺术

——谈格斗游戏角色刻画

■本刊记者 罗宾

你喜欢游戏里的角色的造型更华丽点还是更朴素点？

细想起来，电子游戏真是一种有趣的东西。不论男女，几乎每个人都玩过游戏，几乎每个人都沉迷过（哪怕是几分钟）。电子游戏成为一种真正的商业产品，至今已近40年，但它在主流社会里仍无法获得像电影那样的尊重。游戏里的明星，始终不能像电影明星那样赢得众人的尊敬。

至今为止，对于成年人而言，它仍是一种有些旁门左道的娱乐形式，它始终和“宅男”“沉迷者”“电脑GEEK”“社会逃避者”等词汇联系在一起。

在近两年里热播的美剧《生活大爆炸》（The Big Bang Theory）里，编辑设计了一个剧情，就是书呆子男主角希望通过玩网络游戏来吸引女孩以取得她的好感，这其中自然导致了种种笑料。而当前最有深度、使人震撼的游戏大作《辐射3》（Fallout 3），同时也是最令人尊敬的RPG《上古卷轴》系列的游戏开发总监Todd Howard笑言，他就是各种社交聚会上的“可怜虫”。在这种聚会里，当陌生人问起他是作什么职业的，他说是开发游戏的，人们出于礼貌会问问他做的是什么游戏，“该不是那种用枪打来打去的游戏吧？”当他试着解释一两句他所做的游戏时，人们就会皱皱眉、耸耸肩，然后找机会转身去找别的人聊天。日本光荣公司的一位开发主管也曾对笔者笑言，他的妻子在家时，除非和最熟悉的朋友，否则是不会说起自己丈夫在一家游戏公司任职的。

游戏之所以无法像电影那样成为成年人社会的主流话题，原因多种多样。并不是每个人都有耐心安装一个游戏并且阅读它的攻略，而电影则是坐下就可以看的。而在种种原因当中，其中一个最不可忽视的原因，就是它缺少一个真实的、有血有肉的角色。归根结底，游戏的角色是虚拟的，它不是真实的明星。而在游戏不长的发展史上，其角色的塑造也曾向漫画人物、电影人物直接采取“拿来主义”的做法，对其进行了广泛的借鉴。而作为一种“讲故事”的载体，游戏和电影、漫画、图书一样，它必须拥有让人难忘的角色（也即人物），使其成为游戏的核心灵魂，游戏才能够向电影、漫画等传播载体所拥有的魅力靠近。随着技术的进步，游戏的表现手法更为宽广，对于如何塑造一个角色，开发者的经验也越来越丰富。

不过慢着，今天我们要谈的，可不是《轩辕剑》《最终幻想》系列或者《寂静岭》系列中那些刻画非常深刻的人物角色，我们今天要谈的，是格斗游戏中的角色塑造。

在游戏的发展史中，格斗游戏对于游戏角色的性格塑造，有着功不可没的作用。因为在20世纪90年代后期，格斗游戏曾一度成为最受人瞩目的游戏类型，并且在联线对战游戏诞生以前，它承载着人与人竞技的重要职能。与角色扮

演游戏相比，格斗游戏的人物塑造更为有趣。它无法通过无数的语言对话来一点点塑造人物的性格。它必须在游戏的头一个画面出现时，就使角色的动作和外貌迅速将其性格特点表现出来。格斗游戏在人物塑造上的另一个特点是，它要求游戏中的每个角色，都需要有鲜明的个性，这种个性必须通过角色所使用的招式和它的装束所体现出来，并且，这种个性要比其他类型的游戏更为直观可见，这无疑使格斗游戏对角色塑造的要求，比其他游戏的难度要高一些。

格斗游戏虽然有段时间看起来已经退守街机厅市场，但是老牌作品依然有着强劲的生命力。《铁拳6》（Tekken 6）在今年年底推出了家用机版，而宝刀不老的《街头霸王IV》（Street Fighter IV）也宣布推出增强版《超级街头霸王IV》。就让我们来看看这些大作中人物形象的塑造是怎样完成的吧。



美国版的《街头霸王Ⅱ》海报，可……照片里那个人是谁？

“男一号”并不都是性格偏执

2008年，自《街头霸王III——第三次打击·未来之战》（Street Fighter III 3rd Strike — Fight For the Future）这一正传作品推出后沉寂了近10年的老牌格斗作品《街头霸王IV》再度推出。2009年7月它又推出了PC版。

在人们普遍认为2D格斗游戏已死的心理下，这款新作仍然承袭了该系列作品的2D格斗空间的设计，一经推出，其良好的打击感、动作感和细腻的设计，使采用3D格斗空间设计的诸多游戏都黯然失色。游戏采用水墨风格的全3D画面，很好地保留了原画设定的感觉，整体画面色彩协调，每个不同关卡的设计风格，既沿袭了2代以来的生动、唯美的风格，又增强了天气的逼真度和临场感的表现。其标准的六键式操作依然得以保留。玩家期待的隆（Ryu）、肯（Ken）、春丽（Chun Li）、达尔锡（Dhalsim）以等12位2代中的经典角色都在本作中全部回归！

在明年即将推出的《超级街头霸王IV》中，《超级街头霸王II——新挑战者》（Street Fighter II——The New Challenger）里后补入的4位角色也全部补齐。很多没有体验过的辉煌的年轻玩家，完全可以在4代中体会“街霸”的魅力了。

我相信在所有的格斗游戏迷的心中，隆一定是所有格斗游戏中最酷最棒的格斗家形象。但这一最“酷”的角色形象，他没有穿着挂着铁链、绣着纹彩的服装，没有留着时髦的发型，没有手执亦枪亦剑的华丽武器，他只不过是穿着一件简单的白色柔道服、留着最普通的短发，但顽强战士的杀气却扑面而来。

它的男主角名义上是两个，一个是隆，一个是肯。而事实上，隆可算是绝对的主角。他的1代造型是CAPCOM的知名制作人船水纪孝主持设计的（此人对《怪物猎人》的开发也有着决定性的作用），隆被设计成留着赤红色的头发、身着白色柔道服、手戴柔道格斗拳套的格斗家形象。

为了突出他的战士形象，从一代起，他的柔道服就是没有袖筒、露出两臂的设计。在游戏的前两代里，他的柔道服虽然没有袖筒，但好歹衣服还是完整的，去掉袖子后，肩口还镶了一道黑边。但从3代起，隆和肯的柔道服肩口都是撕裂状，这使人物看起来更为粗犷，好象袖子是在不断格斗中被撕扯掉的，也通过这个细节，体现出格斗家一直穿着自己那一套格斗服，从没有换过装的形象。



在《街头霸王》1代中，穿着小红鞋和没袖子的柔道服、玩Bonus game时光着上身、并从那时起就和鹰与元作战的隆！

事实上，《街头霸王》并不是一个在格斗招式上完全拟真的格斗游戏。且不细究隆和肯的波动拳，就是其他的近战招式，也很可以。隆穿着柔道服，过肩摔也是典型的柔道姿势，可他的重踢却是空手道的格斗动作。因为是假想的格斗术，所以在1代时，船水纪孝设计的隆和肯，还穿着一双浅口的功夫鞋，而且还是红色的！所以在2代人设师安田朗的笔下，隆脱掉了他的那双小红鞋。光着脚练旋风腿，看起来更为凶悍了。

隆在前进时身体前倾，后退时身体微微后仰，给人以强烈的威压感。

在人物的背景设定中，隆被塑造成一个孤儿、一个只知道练武、以战斗为光荣、一心只向世界最强武斗家之路挑战的“孤独的求道者”。他在师傅钢拳的带领下自幼学习“极限流空手道”。在听说钢拳死后，隆开始参加“街头霸王比武大会”，以证明自己的实力。并在一次格斗中用升龙拳给沙加特（Sagat）留下了永久的伤疤。每一代结束后，隆都走向远方，只留下背影。

为了塑造隆的形象，在《街头霸王Ⅲ》中，开发者还为他设计了一个道具——一个拳击沙袋，以表示他每天不停地在练武。

隆所塑造的典型的“一根筋”形象，对我们而言并不陌生，在日本的很多动画片和影视剧当中，都有这种每天叫喊着要奋斗、要战斗的主人公。

在“街霸”之后的格斗游戏中，这样一根筋的角色更不少见。世嘉的《VR战士》是以模仿真实格斗为招牌的格斗大作。它的第一主人公是结城晶。由于同样是日本人的作品，它的主人公仍是一位日本人。他仍身着空手道服，和隆一样在额头上缠着布条。也同样是一副不近酒色的形象。他所练的拳术却是来自中国华北大地的正宗八极拳。八极拳是一种极凶狠的武术流派。



风间仁不被人注意的黑白两色的空手道裤子，象征着他体内正邪交织的血统

最简单地说，它强调近身，借助武者身体的冲力，以手、肘、膝盖等部位击打对手。末代皇帝溥仪的武术教师和警卫官霍殿阁就是一位八极拳师。铃木裕选择这种拳法作为《VR战士》男主角的格斗术，本身就给予结城晶以专注、凶狠的格斗家印记。结城晶这个人物最大的失败的是他与隆太过相象，使人觉得他没有什么个性。但由于《VR战士》是第一款3D格斗游戏，所以结城晶不近人情的个性也深深刻在人们心中。

与《VR战士》齐名的3D格斗游戏就是《铁拳》了。《铁拳》系列的男主角风间仁（Jin Kazama）自3代起初次露面。他是三岛一八和风间准的儿子。他拥有三岛家族一贯的怒发冲冠式发型，并且继承了这个家族的恶魔基因。在母亲死后，仁投靠了他唯一的亲人爷爷——三岛平八，为了报杀母之仇，风间仁潜心修炼三岛流喧哗派空手道与风间流古武术。但遗憾的是他的爷爷并不接受他，并想杀死他，他转修传统空手道，是一个带有为母复仇者和家族背叛者双重角色的复杂人物形象。

结城晶比隆的杀气更重，这大概和他以八极拳为格斗技有关吧

在人物形象设计上，他同样戴着格斗拳套。裸露上身，下身穿着黑白两色的空手道裤子，预示着他善恶交织的血统和复杂的内心。在4代中，他的第二套服装是一件运动套头衫，预示着他神秘的身份和隐姓埋名的境况。这个角色给玩家的感受同样相当复杂，当他化身为恶魔Boss时，令人憎恶，而当他以善的形象出现时，又显得正直、愤怒。在《铁拳6》家用机版推出时，日本知名女性漫画师团体CLAMP还为他设计了一套特制的贵族装——但不得不说，这套服装使他更像个RPG游戏的Cosplayer，而不是一位格斗家。

富有个性的格斗游戏男主角当中，《拳皇》系列中的草薙京（Kyo kusanagi）是不能不提到的。《拳皇》系列中，他被设定为日本第一大财团的继承者。而他的这个家族同时又是拥有神的力量的神器守护者。所以看起来只是一副富家公子哥形象的他，本身也拥有强大的操纵赤炎的能力。作为系列的主角，从《拳皇99》之后，他不再是游戏的第一主角，成为了游戏里的“前辈高手”，也就是从《拳皇99》开始，他终于脱掉了他那件旧的、印有家族烈阳战纹的、显得有些土气又有点像热血高校装的棕色夹克套装，脚上的白皮鞋和头上戴了5年的白色布条（怎么又是白布条？）也都丢掉了，而换上了一件白色夹克和蓝色牛仔裤——尽管还是不那么像富家公子，但总算和21世纪的服装时尚接上了轨。但不管怎么说，如果将草薙京说成是格斗游戏史上最帅气的男主角之一，我想是不会有太多人反对的。



当京在1999年终于穿上新衣服时，他也“退居二线”了

似邪而正的“男二号”

日本游戏非常奇怪，第一男主角总是有些蒙头蒙脑的、没什么邪恶感的小子（《铁拳》的风间仁例外），比如《最终幻想Ⅷ》里的斯考尔（Squall），而同时还存在人气上与男主角不相上下的角色，比如《最终幻想Ⅷ》里的赛法（Seifer）。他们通常金发碧眼，身上总有些邪气，但实际上又是绝对的正义者，我们暂且将他们称之为男二号。

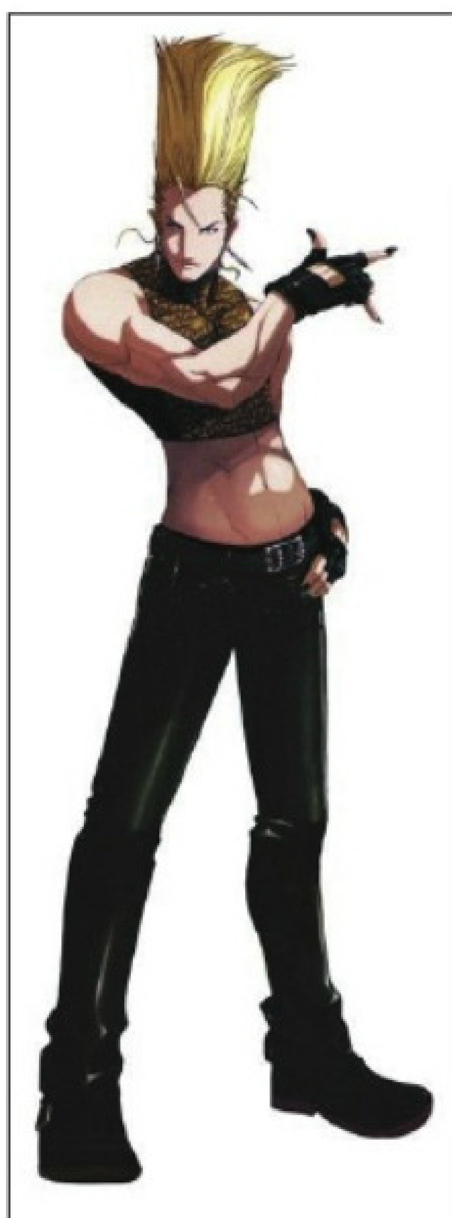
在《街头霸王》中，严格来说，肯可以算作二号男主角，他的人气与隆相当，他的发招很猛（效果就那么回事了），发起升龙拳来停不下来。他作为隆的同门师兄弟和好朋友，穿着红色的格斗服，体现出火一样的性格。而另



所谓“男二号”的地位并不一定是游戏原本规定的，而是游戏中人气仅次于主角的男性角色，他们通常是或桀骜不逊或有些另类的白种人

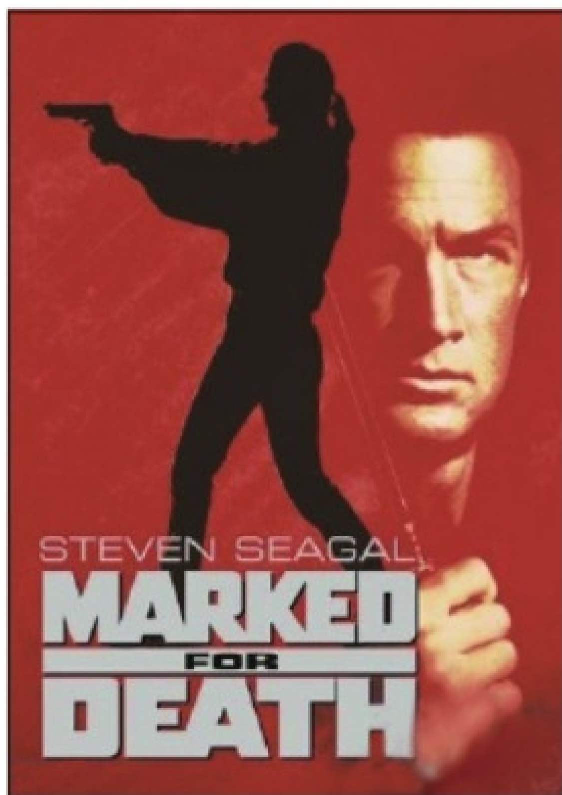
一位可算作二号男主角的，那就当属大兵古烈（Guile）了。他在游戏中紧眯着眼睛，目露凶光，前进和后退时的姿势令人难忘——和隆、肯在移动时有一样的压迫感，但却多了一丝邪气。他身上的军人装束，本身就显示着他身体内桀骜不逊的个性。被他的剪刀脚踢中的玩家们，恐怕都不会忘记那一秒所带来的挫败感和动摇感。但人们都知道，他来参加格斗比赛，是要最终战胜最后的Boss警察，来为自己的队友复仇。所以开发者在设计他的胜利动作时，会让他脱下脖子上的士兵身份挂牌，高举在头顶——他身上挂着两块身份牌，其中一块就是他死去的队友的。

《拳皇》系列里的男二号，当属二阶堂红丸（Benimaru）了。染成金色的超酷发型、耳钉、白色紧身裤和高级皮鞋——他是一个带有中性色彩的高人气角色，他的格斗动作相当漂亮，甚至有些无赖，是《拳皇》系列当中使用率最高的角色之一。他上身的紧身衣平均每两代就有一些款式上的变化。到了《拳皇99》里，他的露肩紧身装甚至变成了露脐装。或许正是由于他太过时尚了，才使得草薙京显得有些土里土气。这个角色被设定为日美混血儿，他的声音和癖好都比较特别，以至于连制作人也不断质疑这个角色是否有些性取向变态，但实际上，二阶堂红丸在性取向上没有异常，他只是……看起来很另类罢了。



这个人不需要介绍了，他有个日本名字没错，可他也是日美混血儿

当然，说到这里，大家会说，二阶堂红丸才不是什么男二号！《拳皇》里的男二号应该是八神庵！八神庵确实是游戏开发者设置的二号男主角，是草薙京的死敌。他疯狂、凶狠、不择手段、毫无同情心，但在仇恨的表面下却是孤独和受伤的心灵。他的人气不仅超越了草薙京，甚至也超越了整个游戏界——笔者曾经的一位女同事就曾穿着八神庵式样的服装来上班。但他严格来说，只能算是格斗游戏中的“反面一号”，而不是“男二号”。



罗伯特的原型——合气道大师史蒂芬·西格

与以上角色相近的角色还包括《VR战士》中帅气的杰克（Jacky Bryant）。他的格斗流派是李小龙开创的截拳道！他留着金色的刺猬头，穿着一身赛车手式的皮装，无论是出腿攻击对手还是胜利后的Pose，都一副牛得不行的样子。但他本质上其实和《龙虎拳》里的坂崎良（Ryo Sakazaki）一样，不过是个想要保护自己妹妹的好哥哥。他和威胁妹妹莎拉的神秘组织J6有着深仇大恨，在这一点上，他的内心世界又很像《街头霸王》里的大兵古烈。

既然已经谈到了《龙虎拳》里的坂崎良，也就要谈谈这个游戏里的“男二号”罗伯特（Robert Garcia）。这个模仿自美国电影明星、合气道七段黑带高手史蒂芬·西格（Steven Seagal）的角色，在之后的《拳皇》系列中，也是高人气的选手。他的魅力甚至超越了坂崎良。因为坂崎良太像隆和肯，以至于没什么个性可言，而罗伯特脸上挂着的一丝坏笑，以及他个性的小辫，远比虎头虎脑的坂崎良更吸引人。

“女一号”都能留下持久的印象吗？

这个世界上，自从有格斗游戏之后，就有女性角色的存在。我们无法想象一个没有女性角色存在的格斗游戏——即使是《真人快打》（Mortal Combat）这样冷酷无情的游戏。而在地球上格斗游戏的“一姐”，那当属春丽莫属了。如果说春丽的那身行头多年不变还是让人百看不腻的话，那只能归结于《街头霸王》人物设定的经典了！这里有一个非常有趣的设计值得一提，那就是当春丽出现在《少年街霸》中时，少年时的她，以一套练功服取代了下摆很短、开气很高的蓝色旗袍了。我们前面说过，《街头霸王》中的武术招式基本以虚构为主。所以春丽的“百裂脚”和威猛有力的掌法都具有外家拳法的影子。而从《街头霸王III》开始，她的格斗动作又融合了内家拳的特点，中国味道更浓了。一招一式都非常有中国韵味。



春丽，一个被提起过上亿次的名字，新玩家对她的昵称是婶婶

《VR战士》的第一女主角当然是陈佩。她是一个真正的中国姑娘，武术流派被设计为“燕青拳”，清末武术名家霍元甲练的就是这种拳。这种拳法大张大合，动作变化丰富莫测、体态灵动，所以又被称为“迷踪拳”。这种拳法和结城晶近身短打的八极拳形成了鲜明的对比。由陈佩打起来时仿佛跳舞一样，非常好看，可由她父亲陈洛打起来时，又显得凶狠、迅猛。在人物的服装设计上，陈佩的服装无疑比春丽的短旗袍更为适合格斗。她穿着束口的裤子和无袖上装，脚蹬功夫鞋。只是服装的颜色还是采取了春丽服装的蓝色。这种颜色不飘，

使角色能够稳得住，并且给玩家留下更深印象。唯一的不足就是她头上戴的那顶不伦不类的小帽子。从5代开始，这顶小帽子终于被彻底摘掉了。在剧情的设置上，她被设计成一个深受自己父亲影响，同时又充满矛盾的女性。在父亲的影响下，她最终走上了和父亲相同的、追求成为最强者的道路。作为第一女主角，陈佩的设计可以说不愠不火。

《铁拳》的第一女主角是谁呢？或许尼娜（Nina）和凌晓雨都有获得女一号的资格。但两者都有着不足。凌晓雨的年纪太小，作为游戏代言者的女性形象而言，她显得压不住阵势，同时又被设计得过于可爱。而尼娜作为一个职业杀手，一个女性的八神庵，她显然也不具备作为“女一号”的分量。

最后，我们万万不能忘记的“女一号”，是可以挑战春丽地位的不知火舞！从《饿狼传说》的时代开始，她就是游戏里的女一号，一直到《拳皇》中，她是始终不衰的女性角色，红色的暴露忍装从不改变。后期招式被削弱，可是摇动的上半身却从未改变。她的魅力，或许更多来自于此。



陈佩还是蛮漂亮的，特别是摘掉那顶瓜皮帽之后



凌晓雨，人们大都记得她发嗲时的样子

不变的俗套角色

1.李小龙

李小龙的形象是电子游戏历史上最大的俗套形象。《街头霸王》里的香港明星飞龙；《铁拳》里一心想开餐馆，却只能开武馆的马歇尔·洛（Marshall Law）；《死或生》里逃出孤儿院、只身渡海来到美国的李健；《世界英雄》里穿越时空、与历史人物大混战的K.Dragon；甚至就连《真人快打》里的刘康也差不多就是李小龙的原版拷贝。《VR战士》里的杰克兄妹虽然没有抄袭李小龙的原版造型，但他们使用的漂亮武功，也是李小龙开创的拳法——截拳道。可见李小龙给人留下太深的印象，而如果一款格斗游戏里缺少了他的形象，似乎就缺了点什么。这并不奇怪，李小龙应该得到这种荣誉。



李小龙的形象不用改造，直接拿到游戏里用就足够有型

2.傻大个

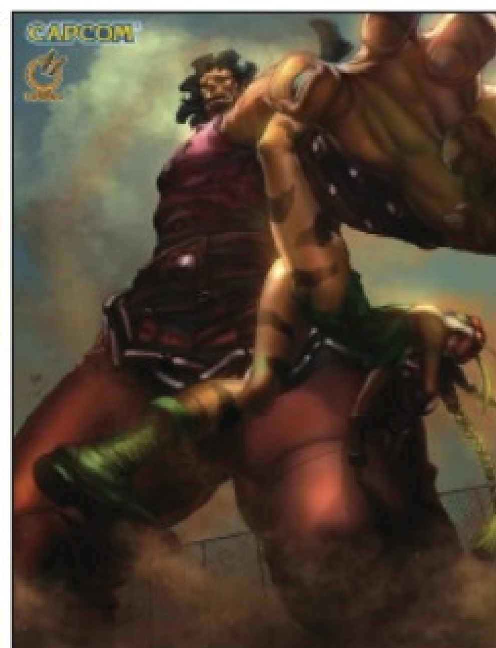
除去正邪主角外，游戏里的还需要一个“傻大个”——而且，这个傻大个，多一半还是摔角手。无论从视觉效果上，还是游戏的可玩性上，大块头都能给人带来深刻的印象。《街头霸王》系列里的俄罗斯摔角手桑吉尔夫（Zangief）依然堪称经典，他的必杀技“螺旋打桩”及其强大的伤害里，都与他那红色的短裤一样深深留在人们记忆里。如果说《街头霸王》当中的其他角色都能带给玩家以压迫感和杀气的话，那么一个新手见到他时，所能体验到的只有慌张和灰心。而从身体比例而言，《恶狼传说》里的大熊（Big Bear）比桑吉尔夫还要大！他几乎是正常角色一倍的身高，他被设计为一个美式摔角手。能和他相比的，也只有《街头霸王III》里的Hugo。在《世界英雄》里的大块头摔角手干脆起名叫“肌肉”（Muscle）。《恶狼传说2》里淘汰了大熊，取而代之的Franco Bash。《拳皇》里大门五郎一度以来曾是主角草薙京与二阶堂红丸搭档的一线角色，威力也相当霸道。随着《拳皇99》草薙京退居二线，他也被淘汰了，取而代之的是身高2.04米的半机械人MAXIMA，攻击威力不次于大门五郎！从《铁拳4》开始，无限制格斗技选手克雷格·马杜克（Craig Marduk）开始登场。在游戏的设定中，他曾将在酒吧中劝架的摔角手、前代作品中的角色Armor King失手打死。

所有这些大块头角色，都为游戏增添了一些乐趣和生动性，但是成为鸡肋角色的也不在少数。

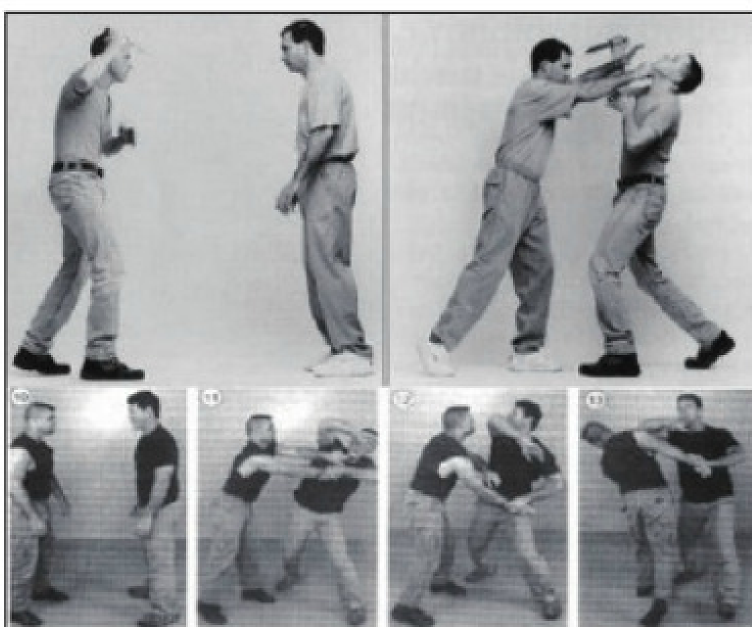
3.特种兵

特种兵在格斗游戏里存在，也是件非常自然不过的事情。因为要让格斗角色更有个性，凶猛和训练有素的军人角色必不可少。而各国





大个子，格斗游戏里不能少的角色



左图是以色列格斗术的分解图片，《死或生》当中的里昂使用的就是这种军队格斗术

军队、特别是特种作战部队的格斗术，作为单兵训练体系中的一环，始终是处在重要位置的。军队的格斗术虽然没有形成一种武术流派套路，但是它经过战争的经验总结以及不同国家、不同兵种的作战需要，逐渐形成了招式简单、直接致敌立刻丧失战斗力等特点。它不强调武术的修为和哲理，它不主张拳击、柔道等运动的严格规则，它唯一的目的就是消灭敌人。因此让军队角色以及其所使用的格斗术引入到格斗游戏中来，是游戏开发者必然的选择。

在《街头霸王》系列里，就有大兵古烈、罗兰多（Rolento）和嘉米这三个角色拥有军方背景。罗兰多原本就是《快打旋风》（Final Fight）里最难缠的Boss之一。他本身就是特种部队MADGEAR的成员，精通炸药和枪支的运用。他在气质上和古烈有相近之处，但连古烈那一丝正气也不存在，而只留有残忍。他躬着身子，很像个老兵，头顶的贝雷帽标志着他精英军人的身份。和其他格斗家有所不同，他随身携带着手榴弹、小刀和警棍。〝湄公河轰炸〞这样的手榴弹战术竟也成为格斗术的一种？

与《街头霸王》对应的，是《拳皇》中最成功的组合之一——由克拉克（CLARK STEEL）、拉尔夫（RALF JONES）、雷欧娜（LEONA HEIDERN）和后加入的WHIP所组成的〝怒之队〞。几个人物个性鲜明，只是格斗动作上实在有些超现实主义。至于那个与罗兰多雷同的哈迪兰（Heidern），他的招数更为奇怪，不能算是一个成功的角色。但是尽管如此，《拳皇》中出现的这几位军方角色，依然分别都留给人以足够深刻的印象。

在3D格斗游戏中，《死或生》当中的里昂（LEON）是个成功的角色。他的沙漠迷彩服和包头巾给人印象并不很深，但其凶悍、干脆的格斗术给玩家以深刻印象。他的格斗术被设计成以色列格斗术，这是以色列官方所倡导的一种现代实战型近距离接触式自卫格斗术，并被公认为世界上唯一的专门防卫技术。"自卫以求生存"为其宗旨，所以当你在回家路上受到什么威胁，使用这种格斗术就能让你平安归宅。换言之，以色列格斗术就是把人体的本能和自己所练习的格斗技术有机结合起来，并辅以进攻性、战斗精神、情景意识等一系列训练项目而成的。《铁拳》中出现的军方角色也并不少。老角色布莱恩（Bryan）和新角色德拉古诺夫（Dragunov）都有着各自的特点。


这些老头，都长得差不多，都有一把长长的白胡子

在《VR战士》中，4代出现的新角色温妮莎（Vanessa Lewis）则比之前提到的每个特种战士都更为真实。她采用拳击和泰拳两种招式，动作既性感又迅猛，充分体现了《VR战士》所想体现的那种真实格斗感，她的出现不仅提升了游戏的丰富感，也使这个角色的塑造成为经典。

4．中国老头

每个游戏里都少不了一个中国老头。这仿佛是格斗游戏的死律。《拳皇》里有酒糟鼻子、靠酒葫芦和喷火攻击敌人的老头秦崇雷；《铁拳》里有使心意六合拳的王惊雷；《死或生》里有打人凶狠的元福；《街头霸王》里自创暗杀术的元（Gen）；《VR战士》里有玩正宗醉拳的舜帝；《恶狼传说》里则有随时用抹布擦脑袋、发怒时会变巨人的唐福禄（TUNG FU RUE）……这些老头都是功夫了得的中华武术继承者，用好了这些角色不容易，但如果用好了，他们个个都是狠角色。

剩下的留给你

文章写到这里，发现这是个写不完的话题。例如格斗游戏里那些失败的角色塑造，那些诸多的在著名大作中已经被人们遗忘的角色，都大有可谈。笔者常常想，一个角色能够让人难以忘怀，而另一个拥有同样元素的角色却被人轻易忘记，他们之间的区别到底在哪儿？而又有哪些细节对于塑造一个游戏角色而言是至关重要的？这里面隐藏了很多值得回味的东西。

随着格斗游戏的发展，玩家对游戏的需求也不断增加。开发者开始在游戏里添加更多更的小游戏，更多的收集系统、段位系统、服装系统。一款游戏中出现的角色也越来越多——少于20个角色，似乎简直过于简陋了。而这一切是否都有必要呢？在《街头霸王IV》推出后，这些都成为需要反思的情况。

而正是为了使游戏里增加的那些角色让人能够个性鲜明，令玩家不会忘怀，游戏开发者邀请了知名的服装设计师和漫画设计师来为角色设计服装。例如《火影忍者》的绘画者岸本齐史就曾为《铁拳6》中的角色设计过服装，曾作过服装设计师、擅长设计机器人形象的永野护也曾为《VR战士》的陈佩和《铁拳》中的尼娜设计过服装造型。这些努力使游戏的角色更加完善，使他们更像是真实世界里的人物。然而，只是简简单单穿着白色柔道服的隆，至今仍是让人觉得最酷的格斗家。而桑吉尔夫的红色短裤造型也可以20年不变。而一些在当年看起来相当时尚的角色，现在看起来已经有些落伍了。我想我已经找到格斗游戏人物塑造的关键在哪里了，你呢？P

▶记者探营

史玉柱和他的“乖孩子”

暂时忘记“魔兽”吧，现在是“史玉柱时间”。

的确，从年头闹到年尾，中国网络游戏行业的热点都是围绕着《魔兽世界》折腾。尽管一年中也不少其他风波，不过能让业界上下抛开“魔兽”掉转目光，也只有中国网游行业的奇才史玉柱了。公司成功在美国纽交所上市后，史玉柱就渐渐绝迹于各类媒体面前，所有事务均由公司总裁刘伟出面，一副闭关沉思的架势。蛰伏了近两年之后，史玉柱和他的巨人网络忽然开始高调组织一场发布会，并事先透露“要给《征途》变法”，而且史玉柱将亲自出面向公众解释他的反思心得。于是2009年10月20日的上海，全中国的媒体都有记者到场，等待着史玉柱展示他的新作品和他的新语录。

■本刊记者 冰河

一、“免费玩家”要翻身



新闻发布会主持人



史玉柱与巨人网络研发副总裁、绿色征途主策划纪学锋（右）回答媒体提问

“我坚信，通过创新，改善非付费玩家的生存环境，免费模式网游依然存在巨大市场空间”。

依旧是充满自信甚至有些狂妄的风格，史玉柱抛出了他的新“炸弹”——《绿色征途》和他的“免费游戏变法”计划。不得不说这种斩钉截铁的论调，在如今中国的网络游戏市场很是醒目。自从陈天桥拉开“免费游戏”序幕，史玉柱将其带到一个前所未有的高度之后，整个网游业界沿着这条金光大道上狂奔了两年，带来了巨大的业绩增长，同时也带来了巨大的抨击声浪。接踵而至的“网游导致网瘾”“网游就是赌博”“网游就是毒品”之类的脏水让网络游戏陷入了红与黑的漩涡。将这一切全部归咎于史玉柱显然是不公平的，但却也不得不承认他在其中起到了重要作用。谁让他那么知名而又高调呢，注定要成为诸多各怀目的好事者的靶标。在一片“免费游戏要整治”的风评中，史玉柱闭门反思的结果如果仍旧只是这么一句口号的话，那么他将不得不继续扮演从前的争议角色。不过显然史玉柱也并不在乎有谁如何评价他，在接下来的对话中，史玉柱和《绿色征途》主策划纪学锋逐条阐释了《绿色征途》的计划目标：《绿色征途》要重新设计整个免费网络游戏的经济系统，提高游戏平衡性和非付费玩家的地位，要让非付费玩家得到更好玩、更公平、更便宜的游戏体验。

首先，要让非付费玩家有“钱”花。在传统免费网游中，玩家需要的道具、材料、装备等必须向游戏中设置的NPC或者官方设置的商城购买，花钱越多角色能力属性越强，从而获得更畅快的游戏体验。但在《绿色征途》中，运营方不再设置商城出售道具、装备和材料，未来甚至连NPC的交易都将尽力压缩，绝大部分的生产和制造都要依赖游戏中的玩家，整个游戏中的社会系统需要自己采集、生产、制造各种原料和装备道具，并相互交易。这样非付费玩家就可以通过这些生产行为谋生，通过交易获得游戏中需要的货币，并进一步使得自己的角色和社会地位得到提升。

其次，非付费玩家可以更“强大”。在传统的免费网游中，非付费玩家获得优秀装备所耗费的时间精力要远远大于付费玩家，甚至不花钱就完全无法与付费玩家抗衡，进而在与付费玩家的对抗中处于绝对劣势。《绿色征途》将要改变这种过于极端的游戏生态，保护等级低和装备差的玩家，不让玩家只为游戏等级、装备花费更多时间和精力，使非付费玩家拥有一个相对宽松的游戏环境。

最后，非付费玩家会变得更“重要”。相对传统免费网游中非付费玩家永远只能作为“炮灰”或“跟班”的命运，即使在对抗中不能成为主力，但在整个社会经济系统中的地位使得非付费玩家将拥有更多不可缺少的价值，获得应有的尊重，这样即使不付费也能体验游戏中丰富多样的乐趣。

简而言之，史玉柱的新计划中将着力提升非付费玩家的地位，改善他们的生存环境。如果他的这个目标能够顺利实现，那么“免费网游太残酷”的情形将会发生很大改变，进而淡化整个网络游戏行业中的极端气息。他将再次成为中国网络游戏行业的旗手。

二、要做“乖孩子”

否定自己并不容易，特别是对史玉柱这样一个充满强势气息的人物。他导入的“完全免费，丛林竞争”的虚拟社会生态是后来各种跟风网游的模板。但史玉柱在本刊记者的历次采访中都绝不承认是他打开的潘多拉之盒。“免费游戏又不是我第一个做的，我们的游戏压根不让未成年人登录，凭什么把青少年玩游戏带来的问题归到我们头上。”



纯绿色网游，连发言人也穿绿色服装


《绿色征途》形象大使候选人之央视大赛模特

但是在这次封测发布会的采访中，史玉柱虽然没有亲口承认，但终于默认了从前的做法“还是有问题的”，所以现在“要做一个乖孩子，因为只有做一个乖孩子才能成长”，或许这正是他如今发动“变法”的初衷。

“当我们公司在美国纽约证券交易所上市之后，我们一直在思考一个问题，就是《征途》的成功除了它的游戏性很强，另外公司在线的人数很多，每个区比较好玩之外，其中一个很重要的因素就是，虽然我们不是第一家做免费网游的企业，但是我们是第一个做到这么大的企业。从传统的收费模式转为现在很广泛的免费模式。我们探索出的这个商业模式具备较强的竞争力。但是随着时间的推移，大家都在使用这个模式，我们的优势就逐渐没有了。经过我们研讨，我们认为需要模式再造，这个革新重点要靠向非付费玩家全面倾斜。所以我们就提出一个口号，得非人民币玩家者得天下，以这个作为我们的基本指导思想来进行探索。在这个探索过程中我们也遇到一些问题。第一，我们总是想在老的《征途》上面进行一些非人民币玩家的利益倾斜，但是很快我们就意识到这样会出问题，就是过去花过钱的玩家，在新的模式下利益必然受到伤害，这对他们不公平。我们《征途》过去一直是呈上升势头的，但是去年我们一直向非付费玩家倾斜，从去年7月份到现在我们老的《征途》就停止增长了。这个是我们付出的学费，就是不该在老的基础上尝试。做得不彻底，做了之后还有危害，我们有教训。在内部的讨论中我们曾激烈争论过这种改变对不对，但后来还是统一了认识，这种做法是对的。非付费玩家毕竟是整个游戏虚拟生态的构成基础。但那种修修补补的做法不能完全达成我们的目的，所以我们干脆另起炉灶，做了《绿色征途》，我们希望它能提供一个精彩的，和谐的，宽容的虚拟社会系统。”史玉柱的态度依旧坚决而不留余地。他自信他能做出最好的游戏，但人民群众的智慧总能让他的理想出现偏差。这一次《绿色征途》出台之后，两个测试大区迅速挤满了闻风而至的玩家。这个结果让他合不拢嘴，也更加坚信自己的做法是正确的。但是他所说的那些理想，真的能实现么？

三、改变不了的潜规则

只要史玉柱出面，就从来不缺乏质疑的声音，这一次同样也不例外。“换汤不换药”“老太婆抹一层粉冒充大姑娘”之类的抨击不绝于耳。不过在质疑史玉柱这一次的做法和他的目的之前，我们不妨先简要分析一下史玉柱做法的奥妙所在。只有弄明白了他所设想的那套生态系统，才能看出他的“乖孩子”是会长成郎朗还是马加爵。

史玉柱未必读过《血酬定律》这本书，但在商场中历经沉浮的经验让他对这套理论的感悟一定不会比吴思少多少。事实上，他打造《征途》的理念，就是将《血酬定律》中“暴力最强者说了算”的现实社会潜规则原汁原味的体现到游戏中，使得整个游戏中充满了“经济实力最强者说了算”的丛林竞争残酷味道。而提供整个游戏服务的巨人网络，则在万千玩家的经济实力角逐中安稳获益。能领悟这套规则的显然不止他一个人，但敢把这套理论实现在游戏中的，他却是第一个，因此才达到了后人无法企及的高度。但在一片“大爷有钱你能拿我咋地”的免费游戏风潮中，史玉柱显然也渐渐看到了这套理论实现后的残酷结局。客观现实中，“血酬定律”中诸多潜规则造就了遍地的梁山好汉和义和团。在游戏系统中，虽然非付费玩家不至于被逼到揭竿而起，但过于极端的竞争环境会迫使他们带着非常恶劣的游戏体验愤然离开，这种情绪和思潮蔓延开来的力量非常恐怖，因此在巨人上市之后，史玉柱就开始不断调整《征途》的竞争生态。如今的《绿色征途》可以说是史玉柱摒弃游戏中“血酬定律”的开始。他希望通过营建一个用户互相需要的生态，使得玩家不仅仅有强烈的竞争对抗，也具备相互合作的生存需求。这样游戏中的竞争气氛不至于过于极端，让非付费玩家也有一个较好的生存环境。采访中他反复强调这一点，显然他对此是非常看重的。

但问题在于，“经济实力最强者说了算”的氛围一旦形成，想要再造就非常难。虚拟社会的经济和生态系统远远比现实简单。这就意味着如果有意愿，付费玩家完全可以用种种经济手段，雇佣或者养活一支后勤军团来供给自己的需求，进而达到自己“为所欲为的爽”的目的。个体竞争可能不再激烈，但群体竞争会依旧打破头，对抗将不再以个体对抗为主，而是以家族、公会、门派这些团体为主。唯一变化的，就是为了要活得爽，付费玩家需要付出比从前的《征途》中更多的花费，成为整个社会生态金字塔中的最上层，这当然也养活了更多非付费的玩家。非付费玩家的地位得到改善是肯定的，因为他们终于不仅仅作为“炮灰”而被需要，还同时作为“木匠”“园丁”“铁匠”“裁缝”等多种角色被需要，因此谋生的办法会多一些，存在了一些规避暴力竞争的道路。不过从整体社会系统来看，他们的角色没有变，不花钱的人，永远都是花钱的人消费的对象。

也许，这才是史玉柱真正希望看到的结果，不管怎么变，他都是不会输的。P


《绿色征途》形象大使候选人之绿豆包


巨人网络董事长兼CEO史玉柱与网络红人合影

▶快言快语

舍本逐末？追本求源？小议“剑网叁”

前段时间在九城、网易、暴雪闹得沸沸扬扬满城风雨的“三角恋”事件中，由于种种原因而迟迟不能更新版本的“魔兽”又一度陷入停服的泥潭之中。面对着大批“魔兽”玩家流失的“良机”，国内众多网游厂商纷纷拿出看家本领，试图接过“魔兽”的大旗。在这个因“魔兽”缺席而造成的空档期中，金山开发运营的“剑网叁”凭借宣传力度、武侠主题、《剑侠情缘》系列的口碑得到了广泛关注，也因此成为了颇具争议性的话题。

■成都 杯装泡面 北京 薛地

随着网络普及，国内网游市场逐渐兴盛，从10年前的寥寥无几到现在的蓬勃异常，从引进运营到自主研发，原创团队如雨后春笋争先恐后浮出，大有你方唱罢我登场的兴盛趋势。游戏从最初的点卡收费制渐渐转入道具收费模式，人民币玩家的横空出世也给不少人以新的思路。

尽管网游这块天地由于在盈利方面较之单机游戏有更可靠的保障，却也不代表早起的鸟儿有虫吃，有付出就一定会有回报。市场依旧残酷，奉行着达尔文经典的优胜劣汰物种进化原则，结果当然是几家欢乐几家愁。纵观当下国内的网游市场，在代理运营方面“魔兽”一家独大，盆满钵满之余口碑也持续上扬；外来的泡菜游戏由于其往往拥有较为精良的人物造型，对于注重外在美的玩家来说具有一定的吸引力；至于国内自行研发运营的各个网游，往往是挤在在一片崎岖的道路上披荆斩棘横刀立马，互相搏杀得不亦乐乎。经常是项目还没做完人就跑掉一半，或者游戏质量欠佳但广告打得漫山遍野，不少作品甚至烂俗低劣到令人失去信心。

当此乱世，市场中上中下三流都是人才济济衣冠满座，可见这国内的蛋糕也并不好分。正所谓内忧外患同时夹击，如今想要在网游市场上杀出一条血路绝非易事。

在本文开头提及的因“魔兽”缺席而造成的空档期中，本文的主角——“剑网叁”的登台亮相，尽管未能动摇“魔兽第一”的地位，但凭借“电影级唯美画面”“仗剑情义江湖”等撩动众多武侠迷内心波澜的宣传语，还是成为了最令人瞩目的网游新作之一。但是广告中反复强调的“东方武侠情结”等颇具诱惑力的要素在游戏中的表现究竟如何呢？

上手初印象

人道是东方人讲求的是遥远意境，如诗如画，悠远绵长，侠客江湖更是要求随意潇洒，不羁如风。西山居作为在国产武侠RPG制作上相当有经验的厂商，在这方面并没有让人失望：场景刻画细致，尤其是在水面效果上的确是超出预期，至少较之WoW类似塑料薄膜蒙在水体上的“波光粼粼”显得出色许多。配色虽然略显艳丽，但效果也着实出色。当然与此同时，对于硬件的要求也较高，让不少配置不高的玩家叫苦不迭。游戏的传统武侠氛围浓郁，在文化氛围的塑造上的确下了一番苦功。游戏对“轻功”等中国武侠特有要素的展现也相当值得称道：虽然玩家玩家随心所欲地“神行千里”，但随时随地可以使用的“二段跳”以及“扶摇直上”等武功可以充分满足玩家飞檐走壁的需求，而且只要掌握技巧，就可以在做任务、下副本时为玩家提供不少便捷，甚至可以在从高山、悬崖上跳下时免于受伤。在剧情方面，“剑网叁”是一款以唐朝为历史背景基础的半架空游戏。背景体现非常明显，选择唐朝的用意估计除了有足够多的民族认同感之外，也比较利于编写和展开故事剧情。游戏中除了少林之外，其他几个门派都是未曾出现在经典武侠小说中的原创设定的产物，但这些门派并未跳出传统武侠的套路，例如以风雅著称的万花，与金庸《天龙八部》中的逍遥派颇为相似，而纯阳派显然源自《笑傲江湖》和“射雕三部曲”中华山派和全真教的糅合。



游戏登录界面，着重表现了游戏的水体效果



琴棋书画诗酒茶样样精通的万花弟子

运营现状

经过反复的封测、内测之后，金山终于开放了“剑网叁”的公测，根据官方公布的数据，公测期间在线玩家数量超过了10万，对于一款国产网游作品而言，这个数字已经相当不错了，当然对于金山为这部作品的长期高额投入而言，能否得到与之相符的回报还是个未知数。免费公测期的结束之后，游戏开始收费，金山却迟迟不肯开启新内容，这种运营策略让相当一部分经过几次封


游戏中的巴陵县，风景优美如画

测、内测，对以50级为限制的游戏内容感到“审美疲劳”的玩家非常失望，也造成了玩家数量的大量流失，一些服务器的负载状况也因此从公测时红色的“爆满”的状态变成了绿色的“畅通”。至于金山决定采用的2元/天，不上线也会扣月卡钱的收费方式，则引发了两边倒的争议：一部分玩家表示“太贵，不值”，另一部分则表示“很好，至少不像道具收费一样每月的开销没有上限”，前者谴责金山“急于求成”，后者认可金山“沉得住气”——与道具收费相比，“包月”的方式无疑限制了游戏“创收”的上限，但同时也是对游戏品质和公平的游戏环境的保证。

弊端剖析

西山居的《剑侠情缘》系列已经有了10多年的历史，但自网络游戏化以来就一直处在“Diablo Like”的阴影下，如今的“剑网叁”虽然不再是Diablo Like作品，但从游戏框架、用户界面到操作方式等方面来看，终究是没能摆脱《魔兽世界》的痕迹。自封测开始，这部作品就一直因此被部分挑剔的玩家诟病为“山寨行径”。“暴雪青”们“暴雪的东西就是最上等的，但模仿最上等的行径就是最下等的”的这一优越信条向来是可以无视的，作为一部面向国内网游市场的作品，为保守起见，借鉴《魔兽世界》的成功经验的计划显然更容易确保资金来源并顺利地进行开发——“像魔兽”这句短短的评价既可以意味着“易于上手，难于精通”，也可以意味着“没有创新精神”，而“剑网叁”就是这样：既不愧于褒奖，也无法逃脱被指责的种种嫌疑。游戏为视觉效果优化所做出的努力得到的评价同样也是两极分化的：连抗锯齿都轻易开不了的ATI用户纷纷谴责“网络游戏也搞显卡歧视”，NVIDIA用户纷纷表示“这就对了”；低端显卡用户纷纷谴责“特效做那么多有什么用？开了就卡”，高端显卡用户（ATI高端显卡用户也包括在内）则打开了所有能开的特效，表示“确实不愧是2009年的游戏”。作为一个网络游戏，对电脑配置要求过高确实可能导致“曲高和寡”，失去相当一部分玩家，而真正流畅体验到游戏画面的玩家当然不会对此有任何怨言。低端显卡用户的要求是金山继续降低配置需求，高端显卡用户的要求则是尽快开放目前版本下被强制屏蔽或隐藏的视觉特效选项……当然，无论玩家的机器配置如何，从测试期开始一直关注这款游戏的玩家都能发现金山确实在优化方面下了不少功夫——当然，这方面的问题只是相对之前越来越少，总体数量还是很多的。

至于游戏的玩法，与系统一样也是“深得‘魔兽’精髓”——声望、成就、副本系统一个不少，PvP系统成众矢之的是由于目前开放的门派都是武林名门正派，自相残杀显得异常别扭。目前的情况大概是：热衷于“刷”的玩家无论是刷副本、刷战场、刷声望还是刷钱、刷材料，总能乐在其中，而对于“上线只是做做任务”的轻度玩家而言，则有许多剧情、对话、恶搞等令人津津乐道的出色任务。说起这游戏的任务，那可真是与宣传中的“纵马江湖快意人生”背道而驰，基本可以用“人在江湖身不由己”来概括，从稻香村沿着侠客路一路走过来的玩家几乎无不为游戏所营造出的“江湖氛围”嗟叹不已。游戏在任务文本的刻画和NPC形象的塑造上做足了功夫，恶搞、煽情、世间冷暖、儿女情长……无所不包，当然，这么做的副作用就是会有一部分“接任务只看任务奖励”的玩家谴责游戏“舍本逐末”——“想看剧情的玩家都去玩单机了，玩网游的都在PK和下副本，剧情是玩家和玩家之间互动的事，谁愿意看NPC们演出的剧情？”但是……比起和玩家的互动，更乐于和NPC互动的玩家也不是没有，也同样有玩家强调“重剧情表现才是游戏的根本，这是不分网游和单机的”。两极分化的评价同样也体现在游戏的副本设计上——拜游戏的轻功设计所赐，游戏中大多数副本的大多数敌人都可以“兵不血刃”，利用飞檐走壁通过，比起《魔兽世界》那分布密集（参考血色修道院）或不全部消灭就会在Boss战中一拥而上（参考失落神庙的绿龙）的敌人，这种半潜入式的副本攻略方式提供了相当特别的成就感，也算是个创新。但在实际游戏过程中则显得有些矫枉过正了，很多玩家队伍为了“节省时间”，要求队员必须使用轻功跳跃避开大多数敌人，而没掌握操作技巧的玩家往往会因此被排挤在副本大门外。


人物选择界面，只能使用中文为角色命名和系统可以随机提供武侠味十足的名字也是游戏的亮点之一

尽管游戏尚不成熟，但根据现状已经可以看出西山居确实有着自己的原则和独到的想法，制作人员显然还在探索——“剑网叁”作为网络游戏的架构离“协调”这个标准还很远，没人能断言它最终能否成为一个架构协调、表现成熟，能够让所有玩家找到各自的乐趣的网游，也没人能断言它是否会在成熟前就因种种原因而夭折，但它毕竟还是在探索成熟的方向，在浮躁的网游市场中，“探索”已经相当可贵了。

感言

将玩家没有想到的东西呈现是创意。而如果玩家顺理成章想到的要素在游戏中没有被呈现的话，就很容易让玩家对游戏本身失去信心。

对于一个游戏来说，任何或细微或宏大的点线面，如背景和剧情，以及场景的存在都是为游戏本身的玩法，或者说游戏性服务的。但游戏性究竟是什么呢？我不能给出这个标准，但它毫无疑问是和要玩家为游戏而敲击键盘、握住鼠标的动作紧密结合在一起的。金山把游戏大量背景设定、人物身世设定的内容集中在游戏官网上的行为最多只能算是在“做宣传”，那些东西终究还是与玩家的游戏体验无关——就算是在官网上连载一部武侠小说吸引无数读者驻足流连，这也不是游戏的成功，就目前的情况看来，西山居有些过于注重游戏“软性文化”了，而对于一部网络游戏作品而言这并不是什么好事，暴雪在《魔兽世界》里放置了几本允许玩家阅读的书呢？又有几个玩家是出于对这些文本的内容，或是“为了补充对《魔兽争霸》故事背景的认识”“为了看《魔兽争霸》任务剧情的后续”而玩这个游戏的呢？暴雪的精明之处就在于它懂得玩家真正在游戏中需要什么——至于其他的游戏衍生品，可以交给小说家、漫画家和热情的玩家们去完成。如何靠更多的元素把更多的玩家留在游戏里，这才是“剑网叁”迫切需要解答的问题，“剑网叁”的问题绝不是游戏运营部门的宣传和广告所能解决的问题，更不是通过抽奖送点卡、送显卡所能解决的问题。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。本文有删减。）

▶快言快语

欧洲网游众生相 网络游戏=道德败坏？

前一段时间，法国法新社、德国德意志新闻社、意大利《意大利共和报》等欧洲几大主要媒体均大幅报道了由一名叫Thireey Vincent的欧盟议员通过欧盟文化事务协作署提出一项新的报告，该新闻随即在欧洲引起巨大的争论。

这名叫Thireey Vincent的欧盟议员在报告中指出：由于近年来网络的发展和娱乐方式的多元化，网络游戏已经彻底渗透到普通人民的生活之中，特别是次贷危机引发的金融危机以来，由于普通民众收入锐减，导致日常的娱乐大多数都转向了消费低廉的网络游戏，由此网络游戏产业的产值已经超过了很多传统产业。但是在网络游戏蓬勃发展的同时，其带来的负面影响也非常巨大，特别是在社会伦理道德方面，例如由于网络游戏里面的婚姻系统几乎没有真实性别、年龄等数据的审核，所以在一些热门的游戏里，极端的老少配、婚外恋、同性恋现象都十分严重，同时这些现象引发的现实社会事件也陡然增加，所以希望限制网络游戏在欧盟国家内部的发展，以求减少这些事件的发生。

■吉林 霜月红过二月天



网络游戏曾经也被捧得很高


网络游戏线下的聚会为年轻人提供了更多的交友途径

这个报告一经公布，不仅在欧盟文化事务协作署所在地法国的斯特拉斯堡市引发了民众大游行反对网络游戏完全无审核化，在欧盟议会内部也出现了非常激烈的争论，虽然在思想和社会包容度都比我们中国开放很多的欧洲，对于极端的老少配、猥琐儿童和公开性同性恋这样的社会现象也是非常反对的，猥琐儿童已经被定性为严重的犯罪行为，而公开性同性恋也是大部分普通民众所不能接受的。就在民众反对声和欧盟议会内部针对该问题出现分歧的同时，暴雪娱乐欧洲分部、美国艺电欧洲分部、Eidos、育碧软件、索尼电子娱乐欧洲分部等巨鳄型游戏开发和发行商联合了超过20家小型的游戏开发和发行公司加入到了欧盟的事件调查小组之中，并委托法国蒙彼利埃第三大学的人文社会调查中心进行调查活动，以求给社会普通民众和欧盟议会一个最满意的答复。

欧盟议会这样的过激反应和大费周章引起了很多IT业界人士和关注此事的经济学家批评，他们认为就在这个报告提交的同一天，欧盟议会才通过了一项支持网络娱乐服务，特别是支持无年龄限制网络游戏发展的法案，现在却又这样高调地去针对调查网络游戏并为后续的限制做准备，这样的行为不仅是搬起石头砸自己的脚，而且还是逆市场发展的。



网络游戏不仅是娱乐的消耗，同时它也有自己的产出

虽然很多时候所谓的业界人士和专家都充当了某个利益集团的喉舌，但是这次在针对是否限制网络游戏方面，他们真正客观了一次。首先从整个产业和经济复苏这样的大角度来说，如果欧盟议会限制网络游戏，这样的行为无疑就是逼着欧洲各大游戏开发商和发行商去排队跳海，因为在金融危机导致经济跌至谷底这样的一个大环境下，实力雄厚的巨鳄型游戏发行商已经入不敷出，小型公司和机构更是砸锅卖铁来维持正常运作了，如果欧盟议会真的做出立法来限制，那么首先肯定是玩家的大量流失，并且为游戏提供相关服务公司和机构也会受到很大的牵连。同时按照惯例，除了限制以外，应该还会有巨额的罚款，动辄上亿欧元的罚款，我想对于目前这个环境下准备跳水的游戏厂商来说，等同于在它们即将跳海之前，还要在它们的身上绑定一块大石头。同样也是欧盟文化事务协作署的一组数据：从2008


网络游戏近年来发展很快，现在几乎已经覆盖了所有年龄阶段

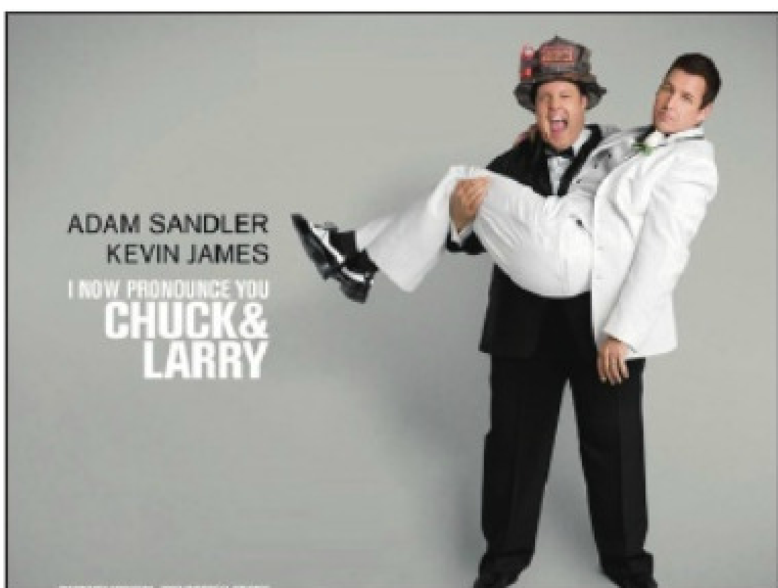

利用游戏舒缓压力和治疗精神疾病，在欧美已经很流行了


游戏中玩家的婚礼，和现实几乎一样

年12月TECB（欧洲中央银行）宣布欧盟经济全面衰退开始，到2009年9月，在这接近一年的时间里，整个互联网产业虽然利润比例同比下降了73%，但是单独网络娱乐服务产业同比增幅超过了27%，同时在经济萧条的这段期间里，网络娱乐服务产业一共为欧盟内部提供了超过1万个工作岗位。从这些数据可以看出，网络娱乐服务产业可以说是这段最困难时期里面最为“阳光积极”的一个产业，而且这个最为“阳光积极”里面起码有70%以上是网络游戏推动的，如果武断地采取一竿子一起打的政策，估计除了欧盟议会内部的某些利益集团不会同意以外，估计大部分的普通民众也会有很大的反对意见。

从经济学的角度上说不通，那从社会学上网络游戏就该被处以“极刑”么？那也未必，首先来说“小三现象”吧。众多周知，欧洲是除了北美以外思想作为开放的一个地区，特别是在欧盟的核心成员所处的西欧，婚外恋现象早已经非常普遍，并不是因为网络游戏的飞速发展，游戏内部大量素未谋面的玩家“假结婚”才导致了众多幸福家庭的散去；在同性恋现象上，网络游戏也没有挨板子的行为，到目前为止，欧盟最为流行的几大网络游戏都是禁止同性结婚的，只有一款名为《Vie de demain》的小众游戏里面才有同性结婚的系统。游戏里面的“人妖”现象是每个地方都有的，一般情况下，在现实生活中不是同性恋的人，应该不会因为在游戏里和一个相同性别的人“假结婚”以后，就改变自己的性取向吧；而根据EEPS（欧洲儿童保护协会）的数据来看，在互联网提供的服务类别中，儿童猥琐犯罪的发生率，网络游戏是远远低于SNS网站和IM即时通讯的，所以欧盟如果真要以这个依据来拿网络游戏开刀，那么必须首先把Facebook、Myspace、MSN等厂商处理了再说，不然肯定不能服众。


在游戏中，不同种族的人能结婚，难道不是今天倡导的不要种族歧视么？



同性恋也不是只有网络游戏才有，如果就因为这个要受罚的话，那么电影和文学应该是第一批

在欧盟议会一边调查一边准备立法来限制和处罚网络游戏的同时，欧洲的众多游戏玩家发起了一场“人人都夸网游好”的活动，希望借此来向欧盟议会施加压力，从这些玩家的说法中，确实发现网络游戏在很多方便都是由积极作用的。

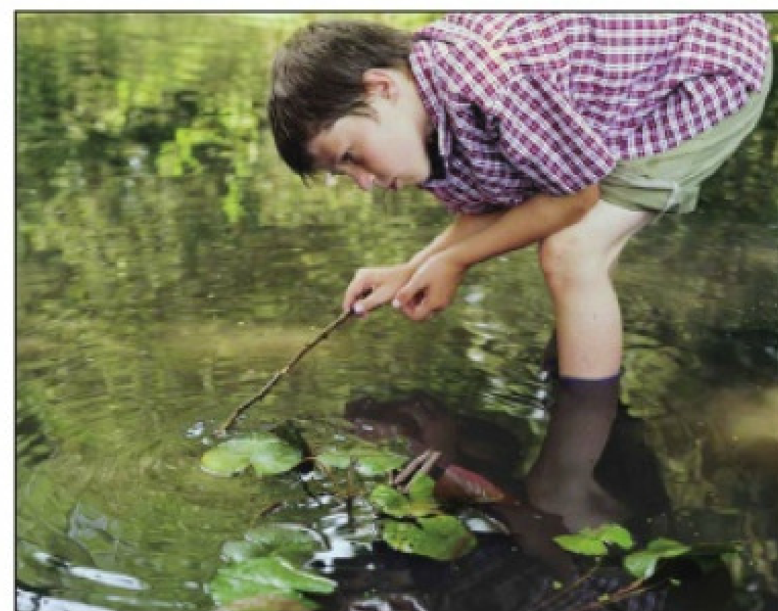
首先是在经济不景气的大环境下，网络游戏可以及时有效地缓解年轻家庭的经济压力，因为年轻家庭本来积蓄就不多，在已经失业或者是降薪的情况下，传统的假期娱乐项目旅游和购物明显已经不再适用了，在家花了10多欧元玩一段时间的网络游戏无疑是最经济也是最明智的选择。

其次是网络游戏在竞争日益激烈的今天，可以很好地缓解那种高压力职业人群的情绪，让他们在某些方面不是很好的生活中有一个另外的精神寄托，以此来减少社会的负面情绪。也是一个民间组织调查的数据表示：如果夫妻双方都在玩网络游戏的话，那么两人之间吵架的概率比都不玩网络游戏的夫妻要低17%，特别是在蜜月期过后，共同语言减少的那段时间，两人一起玩一款游戏的作用是非常积极的，由此可见网络对一个社会的和谐还是有促进作用的。

再者就是虽然网络游戏里面有一些极端老少配、同性恋这样的社会现象，但是总体来说网络游戏里的“假结婚”还是非常具有针对性的姻缘的，在年轻人对外交流日益减少的今天，对于那些只知道宅在家里的剩男剩女，网络游戏起了一个非常好的月老作用，如果再稍加规范化，网络游戏估计可以成为仅次于交友网站和派对的年轻人交友途径。

的确，现在网络游戏发展是在一定程度了步入了一个误区，但是还不至于需要全盘推倒重来的境地。在我国，近一段时间网络游戏的开发和运营商日子也不是那么好过，一是在竞争激烈的环境，市场变得萧条，二是由于一些问题的存在，现在的网络游戏几乎已经是成了一个“过街老鼠”的局面，很多人都跟着这个“人人喊打”的风在那里摇旗呐喊，但是真正思考过的又有多少人？任何一个事物都有自己的两面性，网络游戏只不过是由于近年来发展太快，导致问题比较突出而已，如果将这些问题一味地都算在网络游戏头上并赶尽杀绝的话，等真到了网络游戏全部消失的那一天，后悔也迟了。P

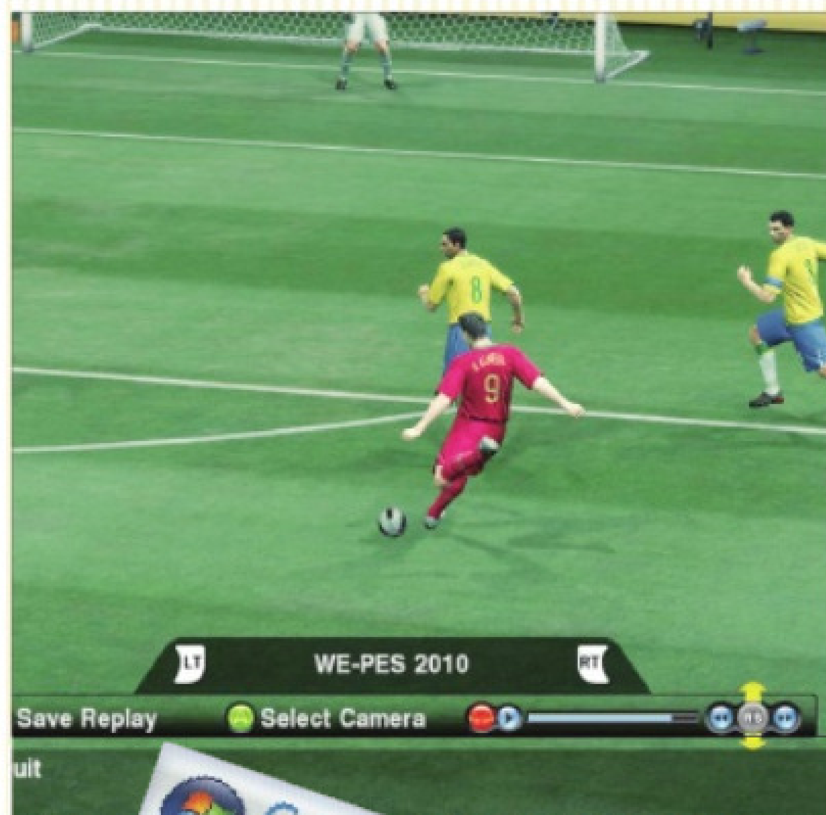
（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）


谁能保证儿童不玩游戏了，天天跑野外，遇到坏人的几率就降低了？


现阶段网络游戏可是真金白金地在为经济复苏做贡献





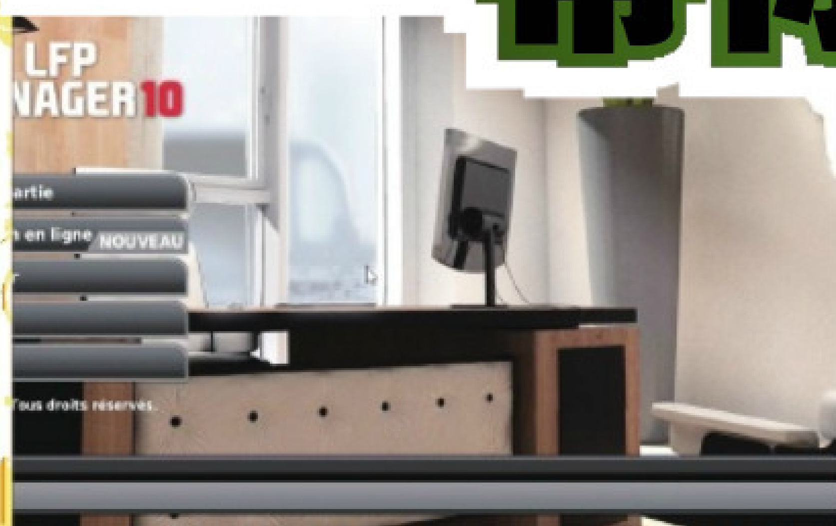








直击真相——带你进入“游戏之地”







■策划 本刊编辑部
执笔 Jump、Suki、老黑、砒霜

前言

试玩从来都是检验一款游戏是否真如其官方介绍那样精彩纷呈的唯一标准。

——Suki语

没错，试玩从来都是检验一款游戏是否真如其官方介绍那样精彩纷呈的唯一标准，不仅如此，也是撕开伪包装和文字假面的有力工具，Suki的这种观点应该会得到读者们的认同吧。声光特效的视频再迷惑人心，那也是制作者为你特别制作的，就像《2012》，短短几分钟的预告片引得好评一片，但也有人说“《2012》的精彩之处就只有这几分钟”，如果一款游戏也只能带给你几分钟的快感，玩家恐怕是接受不能的吧？海报制作得再细腻，那也只能说明，制作公司的美编在经过痛苦的加班后，按照创意完成了工作，其实与游戏画面没有关系。而官方网站上的介绍，哦，谢谢，你和我一样清楚，他们必然不会提到自己产品中的不足或是残缺之处，这些，可能他们想要玩家自己像寻找复活节彩蛋那样去慢慢发现和体会，当然——玩家们发现之后的谩骂并不在他们的考量之内。

因此，在漫长的冬季来临之时，在多数人碍于天气原因，只好用更多的时间宅在家里的时候，本刊制作了这期专题。那么，接下来请你们和我一起关注本期《直击真相——带你进入“游戏之地”》，在这里将带给你最真实的游戏体验，领略那些或知名或另类的华丽外衣下的真风景。

《边境之地》一手抢先

类型：射击
制作：Gearbox Software
发行：2k Games
系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista
处理器：2.4 GHz Pentium 4 Processor
内存：2GB（Vista需要2.5GB）
显卡：NVIDIA Geforce 8600 GS、ATI Radeon X850 Series
声卡：兼容DirectX 9.0c
硬盘空间：8GB
推荐度：★★★★



Borderlands

当“大菠萝”拿起了机关枪，赏金猎人们的避难所寻宝之旅也就此展开……

一边是第一人称射击游戏，一边是Diablo式地城扫荡ARPG，再披上个类似《辐射》废土的后启示录式风格，这就诞生了《边境之地》。

位于边境的潘朵拉星球上有一个传说，在这片荒芜的废土之上有一处藏宝库名唤避难所（Vault），其中藏有神秘异族部落失传的科技和财富，只要找到避难所就等于拥有了无上的权力和数额难以想象的金钱。于是无数赏金猎人蜂拥来到这片不毛之地，成为了所谓的“避难所猎人”。但无数年过去了，避难所仍然只是一个传说中的名字，没有人知道所谓的避难所到底在何处，更遑论亲身进入大肆掠夺一番了，传说中只有得到避难所守护天使（Guardian Angel）垂青的人才能得知前往避难所的路线。

在Borderlands的世界里，有4名被避难所守护天使选中的冒险者：士兵罗兰德、猎人默迪凯、女妖莉莉斯以及狂战士“砖头”布里克。玩家将能够扮演这4名赏金猎人中的一名，在潘朵拉星球上掘地三尺寻找避难所的蛛丝马迹，顺便除暴安良赚点儿赏金。

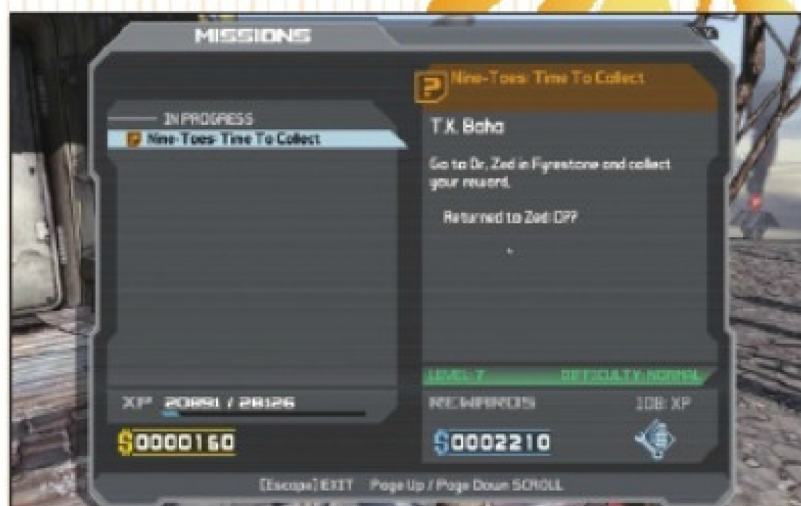

战斗结束，大肆掠夺一番吧

充满怀旧主义的废土游戏

在一段颇有公路片电影风格的片头之后，潘朵拉星球上的避难所猎人之路就正式拉开了帷幕。在“虚幻3”引擎的基础上，Borderlands的画面额外使用了卡通渲染，使得整体画面风格十分独特。卡通风格也格外适合Borderlands这种不太严肃的游戏主题，在这个扒拉野狗粪便和掀开马桶盖能够找到弹药，变异侏儒疯子一边鬼叫一边情绪高昂地冲锋的世界里，玩家并不需要什么英雄责任感或者什么使命感，只要握紧手上光怪陆离的武器，将挡路的生物或者非生物挨个儿送上西天就好。



恭喜，完成任务



略显简陋的任务菜单

这是一款向后启示录废土文化致敬的游戏，不管是美术风格还是音乐，从70年代风格的“欢迎来到潘朵拉”招牌到衰败的城市和破烂的场景，《边境之地》的一切都传达了浓厚的末世情怀。干燥的黄沙和变异人让人想起了内华达的那片辐射沙漠，而在这片自称“废土”上的避难所猎人们寻找的也许正是那段失落多年的《辐射》梦。《辐射》系列辗转多年，被Bethesda弄成了一款四不像，还好本作并没有被《辐射3》里那些仿佛被辐射弄坏了脑袋一样神情呆滞的NPC给传染，游戏中出场的NPC和地方Boss虽然数量不多，但都个性十足，夸张的人物肖像也多少弥补了对话内容的不足。废土精神的延续靠的并不是冠冕堂皇的道德难题或者自以为艰涩的人性抉择，也不是把著名建筑炸得坑坑洼洼的场景构造——那叫恐怖主义。游戏中有不少闪光的东西能够唤起玩家柔软的怀旧情结，这正是这款游戏的引人之处。

4种职业各司其职

本作通过Gamespy的联机平台进行联机合作，即使玩家通过Steam购买了游戏，在进行网络游戏之前也需要额外注册一个Gamespy的账号。除了合作通关，玩家还能在联机游戏中用决斗的方式挑战其他玩家。

默迪凯是一名沉默的猎人，擅长远程狙击，可以召唤一只名叫“血翼”的飞鸟宠物来攻击敌人。在天赋的支持下，他能够携带更多的弹药，使用同


职业并不限制玩家使用的武器，但熟练度非常重要


扮演4名赏金猎人中的一位开始冒险


联络机器人将指引玩家进行游戏


哦哦，紫装也……

种武器也能比其他几名冒险者造成更高的伤害。狙击（Sniper）天赋侧重于远距离的一击必杀，枪神（Gunslinger）侧重于强化手枪的快速射击，盗贼（Rogue）天赋则擅长控制宠物并能提高怪物掉宝率。在组队游戏中，输出型猎人拥有最强大的攻击力和续航能力，将扮演伤害输出型的角色，而寻宝型猎人是刷子队最喜欢的队友。

神出鬼没的女妖莉莉斯的定位类似于盗贼，借助精神力量，她能够进行位面穿越（Phasewalk），不仅可以瞬间消失，还可以在位面高速移动，出现在敌人的身后使用近战攻击完成致命一击。在3种不同天赋的支持下，莉莉斯分别可以扮演控制（Control）、元素伤害输出（Elemental）以及刺客（Assassin）的角色定位。在组队游戏中，元素莉莉斯在补给充足的情况下可以提供不亚于猎人的伤害输出，控制型莉莉斯则拥有丰富的减速和眩晕特效，能够让团队在高难度的战斗中游刃有余。刺客型莉莉斯则擅长使用位面穿越和近距离作战，属于比较难以掌握的天赋，玩家需要在高速移动中合理使用位面穿越技能寻找攻击机会，高端的刺客莉莉斯能够在与其他玩家的决斗中占尽优势。

不苟言笑的军人罗兰德是组队任务中不可或缺的支援型角色，他擅长使用突击型自动武器，还可以在战场上设置蝎子机炮塔（Scorpio Turret）。根据天赋的不同，机枪塔的作用也不尽相同。步兵天赋（Infantry）侧重于强化士兵和炮塔的攻击力，可以提供更强大的压制活力，最终天赋甚至可以让炮塔发射导弹。支援天赋（Support）可以让炮塔周围的玩家获得弹药和护盾的加成和即时补给，这在长时间的组队战斗中至关重要。战地医生天赋（Medic）让炮塔可以为周围的队友回血，增加队友的防御力，甚至复活濒死的队友，支援型的战场定位让士兵罗兰德成为组队任务中的首选。

“砖头”布里克是一名大块头狂战士，如得到奥丁神庇护的维京狂战士一般，布里克可以使用狂暴（Berserk）技能，在一段时间内获得对所有伤害的抵抗力，并且回复生命值。这也让布里克成为团队坦克的不二之选。拳手天赋（Brawler）大幅强化了布里克的狂暴能力，近战攻击能够造成大量伤害，坦克天赋（Tank）可以让布里克成为名副其实的铁甲战车，在敌人的火线前屹立不倒。爆破天赋（Blaster）则可使布里克手中的火箭发射器和手雷发挥出惊人的威力。组队战斗中，坦克天赋的狂战士可以很好地吸引仇恨，爆破天赋也能提供很好的压制火力，拳手天赋则显得有些鸡肋，在敌人的交叉火力下生存力成疑，接近攻击的输出手段在大部分战斗中都不是那么实用。

做不好细节就成不了大事

细节决定成败，Borderlands距离一款伟大的作品只有几个细节的距离。成功融合了射击游戏和地城踢箱扫荡游戏各自的精华之处，Borderlands有着不俗的射击手感和装备系统。4名不同的职业各有特色，游戏方式也不尽相同。搜刮装备和协作通关的乐趣都让这款欢乐的废土打枪游戏值回了票价。这些都是优点，能够成功地将两种看似泾渭分明的游戏类型各自的核心游戏乐趣融合在一起，Gearbox算是在这个领域开创了一片天地。

但随着游戏的深入，制作组对细节把握的一些平庸和失败也逐渐显露出来。为了照顾主机玩家的操作，4名职业各自仅有一种主动技能，虽然不同的天赋能够使技能和玩家角色的“性能”产生一些差异，但仍然略显单薄。等级和装备的存在削弱了射击游戏本身的乐趣，绝大部分战斗胜负的关键并不是玩家的技巧，而是等级和装备。等级和装备上去了，玩家大可一动不动站在原地随意射击轻松取胜，如若是装备和等级不够，那么任凭玩家技巧如何了得，在高等级的敌人面前也有如螳臂挡车。联机合作模式的设计也有些偷懒，多人游戏时敌人仅仅是单纯增加血量和攻击力，并没有出现需要不同职业通力配合才能过关的设计。此外作为一款卖点在联机合作刷装备的游戏，游戏竟然没有提供交易系统，这实在有些令人匪夷所思。当然，最离谱的设定是游戏中没有类似银行仓库或者储物箱这样的东西，这对于有收集癖的玩家来说简直是一场噩梦。

抛开这些小瑕疵不论，《边境之地》是一款难得的佳作，制作组清楚地明白玩家想要的游戏乐趣，并且将这种乐趣原本的还原给了玩家。无论是单机游戏还是联机合作，开始游戏后总有一种原始的动力推动着玩家不断继续冒险。配合不太严肃的游戏主题和轻松的游戏氛围，《边境之地》适合所有喜爱射击游戏以及容易沉迷刷装备的玩家。



欢迎来到潘朵拉

《命令与征服4——泰伯利亚之暮》试玩报告

类型： 即时战略
制作： EA LA
发行： 美国艺电
上市日期： 2010年
系统配置要求：
操作系统： Windows XP/Vista
处理器： 2.4 GHz Pentium 4 Processor
内存： 2GB（Vista需要2.5GB）
显卡： NVIDIA Geforce 8600 GS、ATI Radeon X850 Series
声卡： 兼容DirectX 9.0c
硬盘空间： 8GB
推荐度： ★★★★☆



Command&Conquer 4：Tiberian Twilight

目前我们已经知道，《命令与征服4》（以下简称C&C4）将是一款超越以往的作品，包括移动主基地、经验值、三大战术风格等概念，已经引发了全体RTS玩家的重点关注。欧洲某著名游戏网站记者深入EA LA，为我们带来了一份详尽的试玩报告。

战术风格系统的细节

之前我们已经了解到EA LA为GDI和NOD两大派系分别提供了3种截然不同的战术风格选项，此次的试玩报告中揭示了它的具体工作方式。在战斗开始前，玩家需要在一个科研界面中选取进攻、防守和支援3种风格中的一种，之后为玩家开启的，是当前战术风格中可以生产的特色兵器。如“进攻”可以提供特种步兵和装甲部队，“防守”可以提供强力防御建筑，“支援”则会获得先进空中力量的生产权限，玩家需要在列表中选取一些适合自己战术风格的特殊单位。在进入战场前，玩家还可以花费战斗中获得的点数，购买提高速度、火力和防护力的科技。同时制作人员也表示，单人战役中已经获得的单位和科技，将会在下一个任务中得到“有限度”的继承，至少玩家们不会在上一轮大获全胜之后，依然以白手起家的方式开始下一场战斗了。

“被遗忘者”的登场

几个月前，我们看到了一个GDI抢救坠毁巨型运输舰的关卡。现在，EA LA提供了一个被重新设计和修饰后的同一个关卡。幸存的GDI部队需要迅速在NOD的重重包围之下脱出，然后搜集地图上的资源，再回到母舰进行维修。在攻占地图上的泰伯利亚矿节点，并且占领15秒之后，就可以将其变为己有——听上去很简单，但实现起来困难重重，除了防卫节点的NOD部队外，地图上还有第三方势力——“被遗忘者”，他们是在泰伯利亚矿作用下变异的人类幸存者，觉得自己已经被人类放弃，因此一旦地盘被入侵，就会对侵略者进行无差别攻击。

“被遗忘者”的设计思路与《将军》的恐怖分子有些类似，虽然正面作战能力低下，但擅长使用各种阴招来偷袭对手，稍有不慎就会被他们的猥琐战法造成难以预料的后果。他们的常用机动装备，是一辆装满重机枪的破旧公共汽车。“大猩猩”是一种强力近战步兵，能够以肉搏方式掀翻敌人的重型装备。“自杀炸弹”并不是一个浑身捆绑有炸药的疯子，而是一种能够随时将自己转化为一堆碎肉的非实体物质——听上去有点像《终结者2》中的T-1000机器人。当然如果玩家能够一举攻陷“被遗忘者”的基地，就能够免费训练大批的变异军团，充当自己的炮灰使用，但一段时间之后需要支付维持费用。



尽管“被遗忘者”势单力薄，但是在面对“入侵者”时会毫不犹豫地拼死抵抗

在战场外观上，C&C4也出现了不小的变化。GDI单位开火之后的弹道和激光呈蓝色，而NOD则是红色，类似于《特种部队》中G.I.Joe与眼镜蛇组织的交战效果。在保持一向的粗放打法的同时，各种武器的毁伤效果也更加趋向真实：机关枪是步兵的克星，火箭弹是空中单位的天敌，而爆炸类武器则可以轻而易举地拆掉敌人的建筑物。

战斗中我们还看到了一些全新的战场表现效果，如用不同颜色的深浅来表示单位、建筑物的毁伤度，以及全息战场事件动画的出现。既然准备在2010年与自己的老冤家——《星际争霸》系列的最新作品正面碰撞，至少说明EA LA对这部作品有着很高的期望值和信心，让我们一同期待泰伯利亚科幻史诗最终章的到来。



“支援”风格的玩家能够调用强力空军

欢迎来到足球经理的世界
《足球经理2010》&《FIFA足球经理10》之对比初体验

类型：模拟经营
制作：Sports Interactive
发行：Sega
系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista/Windows 7
处理器：Core 2 Duo 1.8GHz或同级别型号
内存：1GB（Vista/Windows 7需要2GB）
显卡：兼容DX9.0c、256MB显存，GeForce 7300/Radeon HD 2400或更好
声卡：兼容DirectX 9.0c
硬盘空间：2GB用于安装游戏，2GB用于自由定制附加内容
显示器：1024×768分辨率或更高

足球经理2010



Football Manager 2010

类型：模拟经营
制作：Bright Future GmbH
发行：Electronic Arts
系统配置要求：
操作系统：WindowsXP/Vista/Windows 7
处理器：Core 2 Duo 2.0GHz或同级别型号
内存：1.5GB（Vista/Windows 7需要2GB）
显卡：兼容DX9.0c、256MB显存，GeForce 7300/Radeon HD 2400或更好
声卡：兼容DirectX 9.0c
硬盘空间：7GB用于安装游戏，1GB用于自由定制附加内容
显示器：1024×768分辨率或更高

FIFA足球经理10



FIFA Manager 10

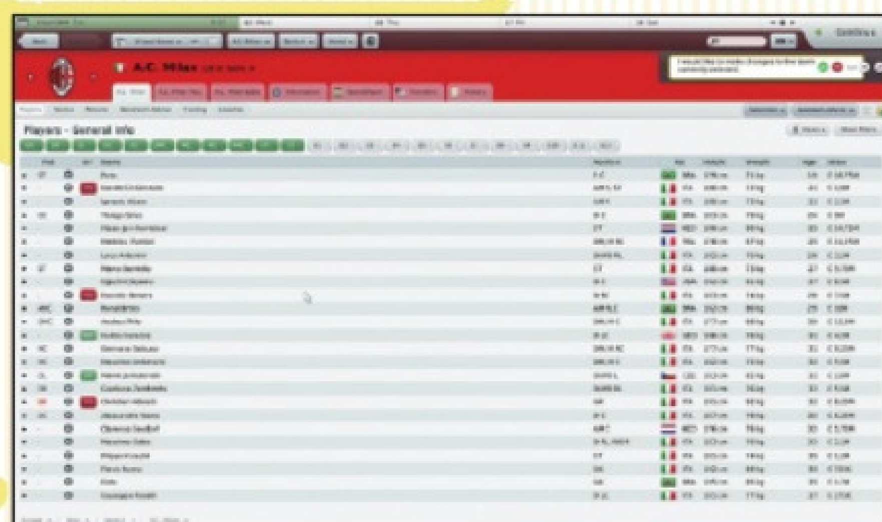
目前主流的足球经营类游戏就是EA的《FIFA足球经理》系列和SI的《足球经理》系列，两个游戏都于10月30日这天不约而同地发布了其最新续作。同时，从游戏发售当日亚马逊电脑软件销售额瞬间增长700%的数据就可以看出，球迷和游戏玩家对这两款游戏的期待值也是相当高的。

全面修正后的核心数据库

无论是注重专业战术的《足球经理》系列还是注重娱乐性的《FIFA足球经理》系列，游戏的核心内容都是球员和职员的数据库，抛开华丽的外表，游戏的数据库可以说是每一款足球经理游戏每一代作品的精华。

《足球经理2010》

因为在全球有庞大的球探系统，《足球经理》的数据库一直以来都是最专业的，这点在《足球经理2010》里得到了很好的体现：之前作品里已经很厉害的球员分别根据之前一年的表现和相关信息做了一些修正，像内斯塔、维埃拉、因扎吉这样的老牌球星，因为年龄的增长，相关身体的数据都出现了较大幅度的下降，而精神和技术属性的数值依然耀眼。同样最吸引人的“小牛”和“妖人”球员在新的数据库里也做了更新和调整，相对于《足球经理


球员列表，伤病、禁赛、个人情绪等信息都直观地呈现出来

2009》，像帕托这样已经成为球星的球员潜力值变成了固定，同时也新增加了塞尔维奥、奥塔曼迪这样新的希望之星，让游戏依旧充满培养新人的乐趣。

除了比较直观的球员数据调整以外，经过一段时间的游戏还发现，《足球经理2010》里增加了一个官方没有证实的隐含的球员“经验值”的设定，因为同样位置的球员，在大赛发挥和稳定性这类隐藏数据几乎一致的情况下，身体、精神和技术属性要好一些的年轻球员很多时候都没有数据差一些的老球员好用，例如在经过了两个赛季之后，劳尔的数据相比帕托简直就只能用惨不忍睹来形容，但是每次比赛，一样是进球不断，这点虽然和真实足球很相近，但是却让游戏变得有些不平衡。

《FIFA足球经理10》


游戏开始之前就有很多选项，稍微有点复杂

《FIFA足球经理》之前几代作品的球员数据库都不如《足球经理》系列专业，造成了一直以来都被当成是一个纯粹的娱乐游戏而被很多球迷玩家不屑一顾，为了改变这个局面，财大气粗的EA和多家著名足球运动员经纪人公司、非赢利独立球员挖掘组织签订了合作协议，以使得其游戏里的绝大部分球员都能获得一个符合自己实力的数据。这个合作在最新的《FIFA足球经理10》里得到了完美的体现，像卡卡、C罗纳尔多这样天皇级别的巨星肯定不用说，数据肯定都是反复验证过的，本作中像穆萨西索科、皮亚尼奇这样的潜力球员的数据也都是很合理的，不会再出现前代作品里那样有中后卫球员射门100的现象出现。

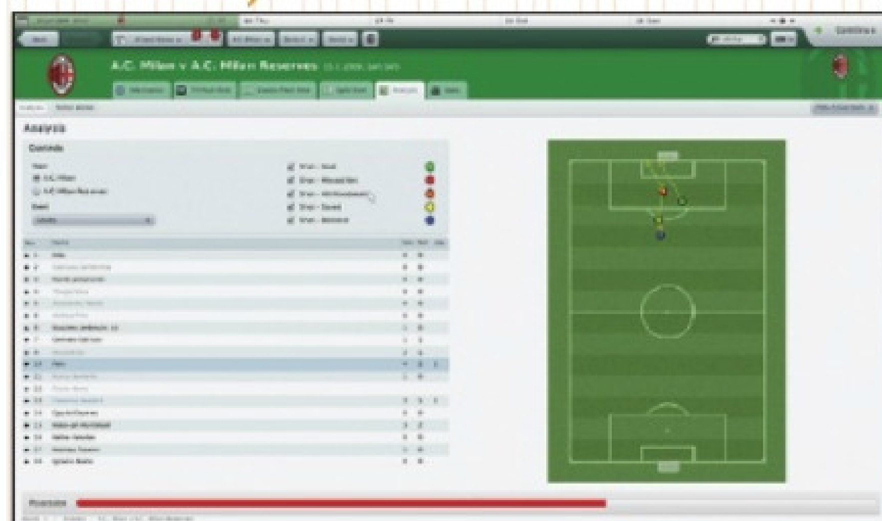
虽然《FIFA足球经理10》的球员数据在真实性上得到了很大提升，但是相关数据由于游戏比赛引擎的影响，似乎不是很真实。在试玩过程中，很强的队伍和很弱的队伍对阵，像罗纳尔迪尼奥这样的五星球员，在面对卡拉尼斯这样的二星球员时，都无法成功突破，不知道到底是电脑一方依靠AI在作弊还是游戏的比赛引擎没有跟上数据库的数据值。

更加精美的游戏图像

虽然《FIFA足球经理10》和《足球经理2010》都是以球员的管理和运营来维持游戏的可玩性，但随着技术的进步和游戏玩家需求的提高，两个游戏都大幅度改进了自己的游戏画面，特别是比赛时的画面，以求给玩家逼真的临场感。

《足球经理2010》

从第一次进入游戏开始，《足球经理2010》就给了老玩家们一个非常大的转变：完全颠覆以往左右分栏模式的UI设计，改用了顶部标签样式。新的设计在使用上虽然有一些不习惯，但是熟悉了以后会发现非常人性化。例如游戏顶部的几大功能，分别选择以后又会在其下面再出现几个小的功能，一目了然。这样的UI设计完全改正以前需要不停在侧边栏活动菜单寻找功能的不方便。虽然UI的变化很不错，但是游戏中的页面配色有一些问题：整个游戏的色彩都是淡色系的搭配，而且最主要的中间信息部分为白色和灰色，不仅容易视觉疲劳，而且长时间的游戏还很容易引起头晕目眩的情况，这个问题估计要过段时间出了玩家DIY的皮肤以后才能解决。


比赛进程分析工具界面，根据需要有很多类型的分析

从上一代2009开始，《足球经理》首次添加了3D的比赛画面，虽然制作粗糙，但是依然受到很多玩家的赞赏。在《足球经理2010》里，SI公司进一步优化了游戏的图像引擎。从进入比赛设置界面到正式进入3D比赛，相比上代作品快了不止一点点，而且3D小人的比赛动作也更加逼真，如果眼神好使，完全能够分出角球是倒钩进的还是头球进的。

《FIFA足球经理10》

得益于EA强大的技术实力，《FIFA足球经理》的图像效果和UI设计一直以来都是很棒的。在《FIFA足球经理10》里，UI设计很绚丽，但是也许是过于绚丽了，再加上游戏本身就带有更多的经营元素和娱乐元素在里面，对于新手玩家来说，操作有一些复杂。不过在玩家完全熟悉以后，就会发现这个“复杂”其实非常具有可玩性，通过在游戏的各个界面进行相应的操作，不仅能够对执教的球队产生影响，还能影响到自己的家庭等。


比赛信息和相关信息

《FIFA足球经理10》的比赛界面应该是游戏最大的亮点，因为经过几代的改进以后，目前游戏的比赛画面几乎可以达到FIFA 07的水平，虽然不能实际操作球员，但是看到球员可以根据自身的能力和教练的战术安排做出相应的反应，这种直观逼真的感觉，绝对是言语难以形容的，就像自己站在球场边的教练席上一样，整个赛场的一举一动都在自己的运筹帷幄之中。

更为强大的战术和游戏系统

专业和娱乐，足球经营类游戏至少需要精于其中一个方面才能取得成功。《足球经理2010》和《FIFA足球经理10》正是各自代表了这两个方向的发展。

《足球经理2010》

论专业，在这个类型的游戏里，《足球经理2010》认了第二就没有游戏敢认第一了，经过了十多年的积累，游戏的战术系统已发展到了职业教练的程度。在游戏中，不仅可以使用内置的数千种快捷战术组合的选择，我们还可以通过滑格系统或者个人战术微调系统来对球队的战术进行设置和调整。在游戏中，首先可以对整个球队的进攻、防守或者控球等宏观上的战术进行设置；其次，通过选择相应的选项和拖动滑格，可以对每名球员的跑动、带球突破、远射和在整个战术体系中扮演的角色进行微观调整，并且每名球员几乎都是绝对服从于教练的安排的。打了几十场比赛，像前作中扮演中场屠夫的球员跑到禁区里面去争顶下底传中球的情况，基本没有出现过。

除了战术更加专业以外，《足球经理2010》还内置了一个非常实用的比赛进程分析工具，通过这个工具，我们可以清楚了解到比赛中两个球队的射门、传球、传中、犯规等发生的地点和线路。这个比赛分析器可以同时在进行中的比赛或是比赛录像里使用，这样我们就可以根据这个来发现自己和对方球队战术的弱点和侧重点。

《FIFA足球经理10》

在《FIFA足球经理10》里，给玩家印象最深刻的应该就是新增加的“比赛时间3D姿态教练”系统，通过这个“教练”，我们可以随时根据场上比赛和球员的情况来进行喊话，从而影响球员的心态和士气。目前游戏中提供的15种叫喊方式笔者都一一测试过，分别会有不同的效果。

游戏还提供了更多的精英因素，例如在球场可以贩卖食品和纪念品，设置更多VIP包厢，这些如果安排得好，都可以显著提高球队的收入，从而进一步增加球员的转会资金。

游戏进行到后期，还发现游戏中关于家庭和个人生活的元素更多了，不仅加强了配偶和儿女的相关功能，还增加了一些像《模拟人生》中才会有的社会关系要素在里面，让人充分体会到在社会上混确实不容易啊。

《FIFA足球经理10》在战术上花了很多心思：在游戏里以往那种靠一个“核武器”战术模板打天下的局面是绝对行不通的。就是试玩过程中的几十场比赛都需要不停地针对对手的战术来进行相应的设置，不然就算遇到实力弱的球队也一样会翻船。

总结

一款游戏精于专业，一款游戏充分娱乐，《足球经理2010》和《FIFA足球经理10》都在各自擅长的领域更进了一步，同时两个游戏又互相学习了对方的一些优点，如果非要鸡蛋里挑骨头的话，那就是两个游戏虽然都是多语言版本，但是却没包含中文版，在相关的汉化补丁出现之前，这不得不说是一个遗憾。不过总体来说，两款游戏都可以算是上佳之作，值得一玩。

《职业进化足球2010》正式版完全体验

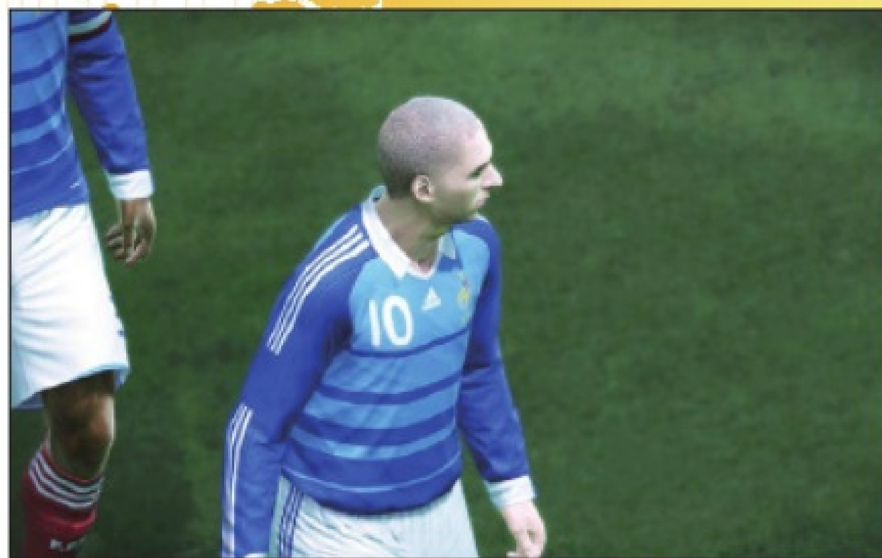
类型： 体育
游戏制作： KONAMI
游戏发行： KONAMI
系统配置要求：
操作系统： Windows XP/Vista
处理器： Core 2 Duo 2.0GHz或同级别型号
内存： 2GB（Vista需要2.5GB）
显卡： 兼容DX9.0c、256MB显存，GeForce 7900/Radeon HD 2400或更好
声卡： 兼容DirectX 9.0c
硬盘空间： 8GB用于安装游戏，1GB用于自由定制附加内容
推荐度： ★★★★☆



KONAMI公司的《实况足球》系列游戏一直以来都是足球竞技游戏中的标杆之作，但近几年，随着技术的发展和相关厂商投入的加大，美国艺电的FIFA系列已经接近甚至在一些方面超越了《实况足球》系列，这给KONAMI公司造成了很大的冲击。在经历了2008的“沉沦”和2009的“改进”之后，KONAMI公司终于对外正式发售了旗下《实况足球》系列的最新作品——《职业进化足球2010》。

全面提升游戏图像效果

在硬件配置足够的情况下，《职业进化足球2010》的画面素质相对前作来说提升非常很明显，特别是球员和球场的纹理都经过了重新制作，在细节的处理上看起来比


知名球员的个人细节做得非常到位



很有创意的游戏界面


利用角球和定位球破门在本作中更加困难

前作确实要好上很多。同时看台上观众的材质也大大提高，虽然还没达到栩栩如生的程度，但也不再像之前的作品那样观众像纸片一样。相比之前的Demo版本，正式版本的游戏还加强和优化了光影的运用，使得游戏画面看起来更真实清新，在色彩的对比上也更加锐利，哪怕之前深度试玩过Demo版，在重新玩正式版游戏的时候也会有眼前一亮的感觉。

由于画质的提升，之前在Demo版中就存在的反光效果设定过高的情况在正式版本的游戏中虽然弱化了一些，但是依然没有根本的解决，草皮以及裁判员衣服还是能够“有效”反射太阳光，并且在高分辨率下和高亮显示器平台下尤其明显，如果是习惯了《职业进化足球2009》，短期内可能会觉得《职业进化足球2010》的游戏画面有一些刺眼。

关于之前《职业进化足球2010》的介绍中曾经指出“本作加入了即时物理特效的支持”，但由于笔者没有专门的软件和工具，无法“验明正身”，但是在差不多同等的情况下，对比前作《职业进化足球2009》，发现AI在力度的掌握和球的运行轨迹上确实要真实一些。如果遇到雨天，球的运行轨迹确实也有很大的未知性，相比以前显得更加真实了。

稍微有些反常的游戏节奏

如果是从来没有玩过该系列游戏的玩家，可能初次玩不会觉得有什么异常，但是对于老玩家来说，本作的节奏就有一些难以适应了。还在Demo版本的时候，整个游戏就像运用了加速齿轮一样，节奏非常快，快到很多老玩家都无法正常游戏的程度，由此引来了一片骂声。在正式版中，KONAMI公司对《职业进化足球2010》的游戏节奏进行了一些调整，但是整个游戏节奏相比之前的作品，给人的实际感觉还是有些偏快。

全面更新的游戏系统

《职业进化足球》历来都是以真实的手感和真实的技术动作而著称，在本作中，KONAMI公司更是把这个优点发挥到了“极致”，如果操作者可以顺利熟悉，这个“极致”将成为游戏的最大亮点。

首先玩家控制的球队阵型、数据、战术等方面的呈现方式与前作基本类似，但在内容上有了一些更加人性化的改变，并且表现形式也更加生动，例如战术部分有了图示，显得更加直观。此外，战术内容有了很大变化，加入了全攻、全守，去掉了左右中路进攻。另外玩家还可以调整队员站位距离、抢逼围的强度等，这些变化都让战术层面变得更加充实和专业。值得一提的是《职业进化足球2010》里球员数值的表现方式可能老玩家会感到不适应，因为之前游戏的直观六边形能力图被取消了，取而代之的是一个综合能力值，数据查看方式也有些让人不习惯。

游戏中的大师联赛系统也进行了大幅度的更新，相比之前的作品，《职业进化足球2010》里增加了新的财政、赞助商和年轻队伍的元素，在选择大师联赛的选项后，一个被分成三个区域的菜单：“俱乐部房屋”“球场观察”和“办公室”便立刻呈现到玩家们面前，其中“俱乐部房屋”用于战术调整和比赛日选项，“球场观察”是游戏的主要设置，而“办公室”是用于球员的获得和交易。

需要适应但是值得称赞的手感改进

进入游戏试玩一段时间之后，发现游戏中很多技术动作的要求都放宽了，比如脚后跟动作，在前作里操控的球员需要与防守球员有一个限制距离才能施展脚后跟技巧，而在本作里只要球员达到要求，那么可以随时施展。其次，就是在点球中加入了一个隐藏的蓄力系统，在之前的游戏里，玩家操控球员射点球的时候只用调整方向按键，虽然按方向键位的长短会对球路有影响，但是不大，就算使劲一直按也基本可以在球门范围内，而在本作中，方向键按的时间长短会给球员射门力量造成很大的影响，如果还是像以前那样长按按键的话，那么球门估计就算是移动几米，球都不会射进。

玩过一段时间游戏后，最明显的感觉就是发现游戏大幅度削弱了像C罗纳尔多和卡卡这样的灵巧速度型球员的优势。因为《职业进化足球2010》人球分离继续得到了强化，惯性对玩家操控的影响相比前作提升十分明显：球员的带球、接球、传球都不如之前游戏那样的“稳固”。此外，球员的动作数量也有了大幅度提升，不同的环境下球员会做出更合理的动作，而不是以往用同一个或少数几个动作就完成各种技巧动作。

除了以上这些改进外，《职业进化足球2010》还修正了之前被很多玩家诟病的手动换人立刻减速的问题，虽然没有完全根除，但相比《职业进化足球2009》有了明显改善。

总结

《职业进化足球2010》相比它的前辈《职业进化足球2009》是一款成功的续作，虽然它依然存在自己队友“傻瓜式”无球跑动路线、电脑AI作弊和很傻很天真守门员这样的不足，但是总体来说，它成功的地方是远远大于其失败之处的。所以无论作为该系列游戏的老玩家，还是对足球竞技游戏有爱的新玩家，《职业进化足球2010》都是值得一玩的。



选择对阵球队界面，比前作更加绚丽

上市游戏热报

■晶合实验室 卢克

前言：《警察——毁灭街头》以其美式漫画的风格一下就掳获了笔者的心，最棒的是，游戏还不要求你有6级以上的英文水平，只要你了解攻击手段就可直接通关。除了这些85分以上的推荐游戏之外，《琼斯先生的墓园值班》虽然在分数上略低，但其另类的主题却有独特的魅力，即使对于模拟经营不太感冒的笔者也在游戏中流连忘返。

警察——毁灭街头
Police: Destruction Street

这是一款快节奏的街机风格游戏。城市街道充斥着罪犯，每一个角落都有逃脱的罪犯，每一个在路上的司机简直都疯了，追上他们并带回警局就是玩家的最终任务。

制作厂商	Play-Publishing
游戏发行	Nemesys
游戏类型	动作
上市日期	2009年10月21日



推荐度：90

边境之地
Borderlands

游戏中将会有20～30主线剧情，130～140个支线任务，并有大量的场景可以探索。游戏中的宝物掉落种类非常丰富，而且有着非常强大的枪械和载具组装系统。详情请见本期专题。



制作厂商	Gearbox Software
游戏发行	2K Games
游戏类型	射击
上市日期	2009年10月26日

推荐度：95

电锯惊魂
S.A.W.

本作是一款第三人称视角的恐怖生存游戏，授权改编自同名电影。游戏包含了许多电影中出现过的恐怖机关，当然，也加入了一些你从来没见过的。同时，电影中的未解之谜终于有了答案，玩家将会发现竖锯是如何开始并且痴迷于他的死亡游戏，并且会知道《电锯惊魂》首部电影那些人物身上发生的事情。



制作厂商	Zombie
游戏发行	KONAMI
游戏类型	动作
上市日期	2009年10月23日

推荐度：85

不可思议的篮球
Incredibasketball

这里有你从未见过的篮球动作，比如几个队员迭罗汉、流氓式防守。卡通渲染的画面，有很多卡通道具，比如大手套等。除了联赛外，还有三分大赛、一对一等Mini游戏，游戏自带自定义编辑器以及回放功能。



制作厂商	Idoru
游戏发行	Idoru
游戏类型	体育
上市日期	2009年10月24日

推荐度：80

火炬之光
Torchlight

游戏利用简单直接的操作界面，力求呈现出一个充满迅速火爆的动作体验，以及绚烂动人的游戏世界。游戏里一个非常创意的系统，当一个角色达到一定的等级之后，他们可以“退休”，退休之后可以赋予具体的福利和补贴到新的角色上。



制作厂商	Runic Games
游戏发行	Perfect World Entertainment
游戏类型	动作角色扮演
上市日期	2009年10月27日

推荐度：85

FIFA足球经理 10
FIFA Manager 10

游戏拥有改良的3D界面，超过数百段的全新动画及5000多种以上的事件左右赛事，战术选项及球员资讯都能详细的掌握。经理人也可现身球场边，通过“经理吼叫”功能左右赛事。



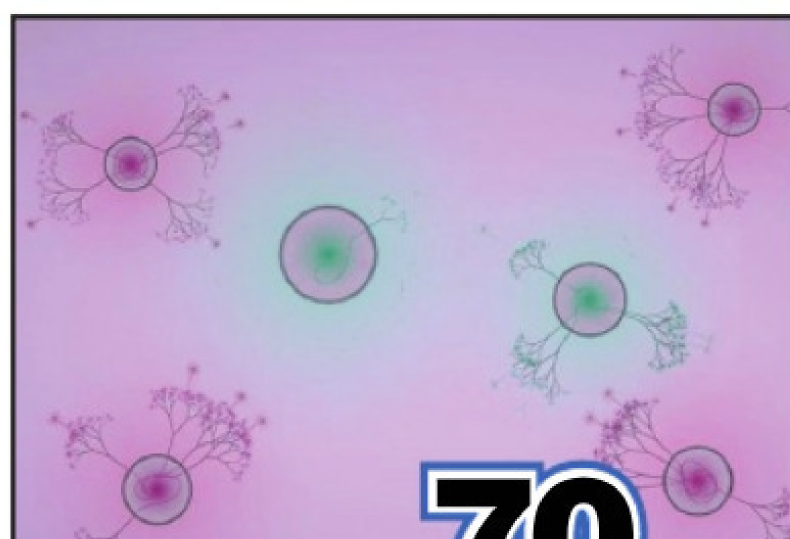
制作厂商	Bright Future GmbH
游戏发行	美国艺电
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年10月28日

推荐度：85

真菌世界
Eufloria

和很多动作类小游戏不一样，这是一款很恬静的策略类游戏。画面十分美好。简单来说就是生产发展——探索其他星球——让你的蓝色遍布整个小行星带。当然也会遇到敌人（灰色的飞行物），你可以在星球上造攻击性树木来抵御敌人，每个新行星上能种5棵树（分为攻击型和生产型两种），每棵树需要15个飞行物。

制作厂商	Rudolf Kremers & Alex May
游戏发行	Omni Systems
游戏类型	策略
上市日期	2009年10月22日



推荐度：70

琼斯先生的墓园值班
Mr Jones' Graveyard Shift

游戏开始前会有详细的上手系统去指导玩家操作，很容易上手。鼠标控制虽然不难，但也有些值得注意的地方，你需要在天黑前使坟墓闭合，否则碰到幽灵会自动昏睡，并在第二天出现僵尸。

制作厂商	SilverBack Games
游戏发行	Omni Systems
游戏类型	模拟经营
上市日期	SilverBack Games

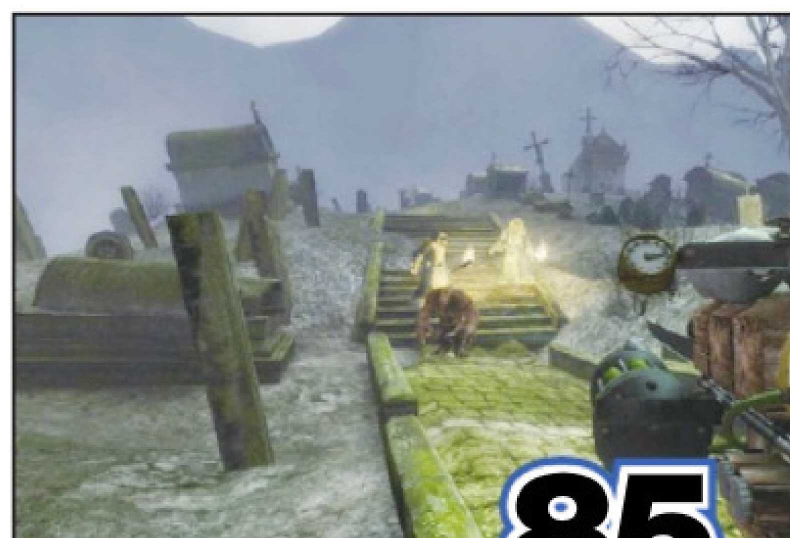


推荐度：85

止痛剂——复活
Painkiller: Resurrection

《止痛药》系列从画面到声效、从人物到场景都有相当不错的表现，而且还提供了多种连线对战的模式，特别是游戏中笼罩着无穷无尽的恐怖气氛是其一大特点。《复活》秉承了系列的优点，增加了新的武器和场景。

制作厂商	Homegrown Games
游戏发行	DreamCatcher Interactive
游戏类型	射击
上市日期	2009年10月28日



推荐度：85

星球大战——原力释放之终极西斯版
Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition

游戏中居然加入了QTE的设定，就是提示按键，在与一些个头较大的敌人或Boss对战时，将敌人用普通攻击打到快没体力，然后屏幕上就会有按键提示，此时玩家只要依照提示在短时间内正确输入就可以看到电影版的武打动作，很是过瘾。

制作厂商	LucasArts
游戏发行	Aspyr
游戏类型	动作
上市日期	2009年10月31日



推荐度：85

足球经理2010
Football Manager 2010

游戏中新加入了一个足球比赛分析游戏功能，帮助游戏玩家用来分析游戏中的对手和自己的各种动作例如动作射门、动作过人、动作传球、动作头球、动作拦截、动作失误、动作犯规等游戏细节。

制作厂商	Sports Interactive
游戏发行	Sega
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年10月30日



推荐度：85

空袭II——海湾惊雷
AirStrike II: Gulf Thunder

这是一款射击游戏，玩家驾驶一架战斗直升机与敌人周旋。本作共有20个关卡，超过100种不同的敌人角色、5种地形、3个强大的敌军首领、10种特性不同的直升机供玩家驾驶，此外还有10种强力武器装备，每种武器都有5种威力级别。

制作厂商	Divo games
游戏发行	Divo games
游戏类型	射击
上市日期	2009年10月30日



推荐度：80



从创新到泛滥——QTE的是与非

■陕西 Orade

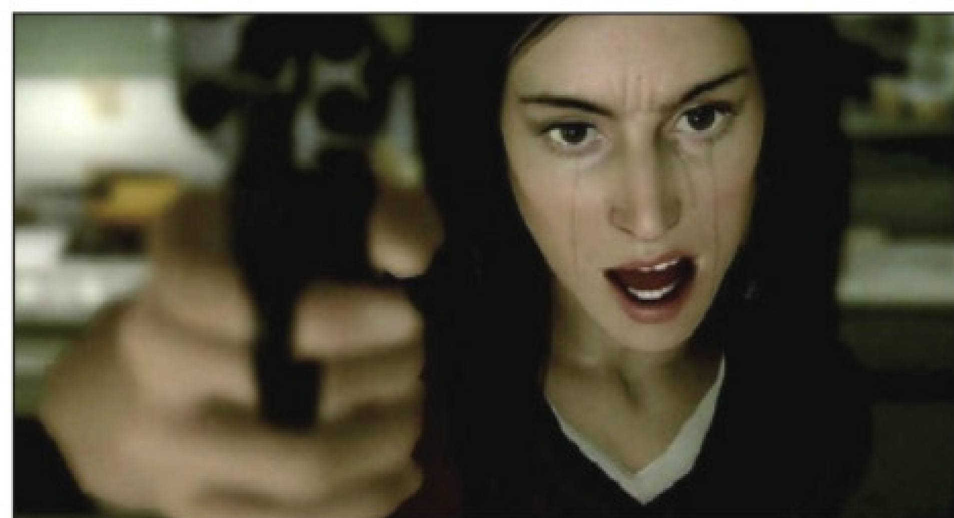
从《战神》上的惊鸿一瞥，到如今几乎在动作游戏中对抗大型Boss的标配设定，QTE可能是近几年对动作游戏发展影响最大的设定之一。因为有着各种难以界定的雏形与衍生设定，探究QTE的严格起源已经变得不大可能（本刊之前对QTE有过详细介绍，在此不再赘述）。它在《生化危机4》中发扬光大，在《战神》中到达巅峰。当人们被奎爷极具视觉冲击力的表演所震撼时，玩家在赞叹，厂商在窃笑——是的，这个设定如此一劳永逸，以至于后来当你发现一些滥用QTE的游戏，在为了QTE而QTE，甚至用QTE来逃避复杂的战斗设计时，请不要奇怪。

冒险游戏的QTE

很少有这么一个设定会在崭露头角之后一直在走下坡路，虽然QTE在《战神》的确到达了一个辉煌的状态并广为人知，但对它最为精彩的运用却是在1999年末发售在DC主机上的《莎木》，也正是这款游戏奠定了QTE的基础。《莎木》的QTE无疑是优秀的，游戏中许多失败的QTE也照样有失败所导致的分支可以玩下去，系统会在几帧画面里运算你成功QTE还是失败QTE，画面过渡自然，看不出变化痕迹。玩家可以在失败中再靠成功来挽回，可见《莎木》在制作上的用心。《莎木》作为一款冒险游戏，很大程度上利用了QTE叙事，很容易让玩家融入到游戏剧情中。比如你跟莎花过林荫道的情节，你跟着她时会出现QTE，这时QTE音效也变得轻盈。秀英为了让你平静下来，让你天天搬书晒书，搬得不好也会出现QTE。这些都是QTE的经典范例，可惜之后的冒险游戏对QTE很难有这么精妙得当的运用。



《莎木》丰富的QTE为之后的游戏奠定了基础


吸取了《华氏》经验教训的《暴雨》，将给我们不一样的QTE感受

同为冒险游戏，2005年发售《华氏》也采用了大量的QTE，却成了游戏的一大败笔。游戏的QTE在表现手法上十分生硬，过场剧情采用“跳舞机”式的按键设计，用方向键加动作按钮的8个键进行实时反应操作，或者反复按两个键推动人物动作。一开始这种新鲜紧张的操作方式的确会吸引到不少玩家，但泛滥的QTE很快就带来了腻味。不同于《莎木》中可以增加玩家带入感的QTE，《华氏》的太过频繁的QTE让玩家过于专注于按键反应，使得注意力无法集中到剧情本身上。许多玩家在论坛上抱怨手都按酸了，却不知道画面究竟发生了什么。当玩家不得不为了QTE而QTE时，



在《生化危机5》的世界，QTE从来都伴随着险象环生


不出意外的话，《战神3》的QTE表现力应该会更上一层楼


《维京战神》在QTE之余，也玩起了血腥的噱头

这个设定便被从整体游戏感受中剥离出来，原本可以增加游戏代入感的QTE这时反而成了抹杀游戏乐趣的罪魁祸首。

《华氏》的弄巧成拙让Quantic Dream开发小组吸取了足够的教训，他们并没有因噎废食，反而“变本加厉”，将QTE在冒险游戏里的应用更进一步，于是有了惊为天人的《暴雨》（Heavy Rain）宣传视频。在这款PS3游戏的视频里，我们可以看到QTE在冒险游戏里的应用已经到了一个新的高度，结合PS3特有的六轴感应操作，游戏人物的一切动作都与QTE息息相关。出众的视觉效果，平滑的过渡让玩家仿佛在看一场互动电影。我们有理由相信，《暴雨》会给日渐没落的冒险游戏注入新的活力。但我们更有理由怀疑，《暴雨》如暴雨般密集的QTE操作是否会让玩家在新鲜感过后再次腻掉。虽然目前公布的视频都让我们耳目一新，但不要忘记，再烂的电影也可以剪出一个精彩的片花，但愿前车之鉴，这款看起来要跨时代的作品不要重蹈覆辙。

在冒险游戏这个类型里，《莎木》的QTE表现虽说是最为出色的，但无奈其出在一台失败的主机上，注定了它狭窄的受众范围。直到《生化危机4》开始加入QTE，这个设定才逐渐被玩家接受并喜欢，但是从加入QTE的4代开始，我们就很难界定这到底是一款冒险游戏还是一款动作游戏了。另外同年《战神》发售，让玩家开始注意到QTE在动作游戏领域非凡的演出效果，至于开发商的趋之若鹜，玩家的苦不堪言，却是后话了。

动作游戏的QTE

关于《战神》的QTE给了玩家怎样的震撼，已经无需笔者再多言。也正是因为战神，QTE几乎成为了之后动作游戏对抗巨大Boss时的标准配置，从近期的《迷你忍者》和《忍者之刃》可以看出，Boss战的QTE应用俨然已经呈泛滥之势。往远了说，《战神2》发售没几个月，就有几款号称“媲美战神”“超越战神”的游戏发售，无一不是以“充满视觉冲击力”的QTE为卖点，但大部分销量惨淡。像《贝奥武夫》《维京战神》这样的作品，更是很快就被人遗忘。当然，“充满视觉冲击力”只是一句口号，经历了《战神2》洗礼的玩家岂会这么容易被冲击到？

《战神》的成功在一定程度上误导了游戏开发商与玩家，并使得大多数人认为“QTE就应该是这样的”。严格地说，《战神》对于QTE自身并没有太大创新，大部分的QTE仍然以将Boss攻击至气绝后的终结技为主，种类并不能说有多丰富。然而就这个不能算创意的QTE，在制作人员天马行空的想象下仍然征服了几乎所有的玩家。游戏的场景美工超凡，艺术底蕴深厚得都快要溢出来，在这种场景中战斗本来就是一种享受。更不用说镜头的运用纯熟自然，比起电影也不遑多让，时而拉近特写，时而给出全景，让玩家时刻感受着主角与Boss身形的强烈反差，整体画面张力十足。精心设计的QTE动作让奎托斯肆意虐杀巨大Boss时的残忍爽快体现得淋漓尽致，哪怕只是按几个按键，哪怕只是“看”这个过程，玩家也会大呼过瘾。

如你我所见，后来的动作游戏有很多都遵循了这个思路，然而《战神》QTE的成功是有多方面原因的，最重要的就是表现力，这恰恰是这些二线动作游戏所欠缺的。相对于其他文化产品，游戏的优势在于自主或半自主，QTE本质上只是加强了电影化的表现力。而直到目前，在表现力这方面也再没有动作游戏可以和《战神》系列比肩。所有试图走这条道的动作游戏都遭到了失败，因为他们都无法呈现具有视觉冲击力的动作，简单地说，就是小气。场景小气，动作小气，或者片面追求血腥效果。QTE动作单一，在初期的新鲜感褪去之后往往让人不胜其烦，导致很多时候QTE反而成为了玩家的累赘。这样蹩脚地模仿《战神》，无异于东施效颦。类似于《贝奥武夫》这样向《战神》叫板的作品，44.45%的平均媒体评分已经说明了一切。


《黄金罗盘》——易于设计的QTE也成为低成本电影改编游戏的常客


《忍者之刃》发动QTE时的预热特写……



在《忍者之刃》中即使是很稀松平常的动作，也往往设计成QTE的形式

QTE的灾难

几乎所有对QTE心存好感的玩家都会在玩过《忍者之刃》之后被彻底搞坏胃口，好感荡然无存。有玩家将这款游戏戏称为“QTE之刃”，因为游戏中无处不见的QTE已经多到了让人抓狂的地步。如果不出意外，现在的你应该已

经玩到了这款游戏的PC版，对于按键更多的PC键盘来说，频繁的QTE更是一个悲剧。这款游戏是典型的“为了QTE而QTE”，每次QTE的时候，居然还要来一个主角面部的特写，主角如同释放写轮眼般一脸严肃，意思是我要QTE了，你们给我准备好……然后就是一串冗长的QTE。按照按键时机，每个完成的QTE被分为4个等级：失败、尚可、绝佳、完美，并会对过关评价造成影响，每当QTE失败，画面会变成黑白，然后如同倒带般退回一段，再让你反复尝试，直到完全通过为止。这些QTE事无巨细，甚至连起跳落地都会出现按键提示，玩家往往为了成功按键，而忽略掉画面自身的内容，而事实上画面内容也乏善可陈。平心而论，一些诸如在公交车上腾空开摩托的Boss终结技还是比较有创意的，但归根结底，还是回到了表现力的问题上，场景不够大气，镜头执著于近景，一些动作由于人设与动作捕捉的关系，不仅不够流畅，而且也显得比较做作。更要命的是，这种QTE要一直伴随你的游戏始末，无处不在。


《迷你忍者》的QTE，很难体现出对抗大型Boss的气势


《波斯王子4》的QTE比较另类，按键提示为攻击、跳跃、魔法、爪子，与游戏氛围融为一体



《生化尖兵》PC版，QTE按键提示还是Xbox 360按键，给玩家造成了不便

另一个反例来自于近期的Q版动作游戏《迷你忍者》，这款游戏的QTE并不算多，只集中在Boss战部分，远没有到让人厌烦的地步。但就这个为数不多的QTE，却折射出一个问题：似乎游戏开发者已经将QTE作为一种偷懒的好途径。相比于设计各种技能，调试他们的平衡度，将已经编排好的动作用QTE放一遍显然是更为省力的做法。换句话说，QTE的存在，使得动作游戏可以避免复杂的战斗设计（尤其是Boss战），同时还可以加强所谓的“电影化”表现效果，何乐而不为？

这种现象在如今的很多动作游戏里都存在，关键在于度的问题。当这个度把握得较好，QTE便会作为战斗中的调剂，反之则会大幅度降低游戏的耐玩度，其中《迷你忍者》可谓一个极端。这款游戏在发售前宣传攻势不断，小忍者对抗大Boss曾是一大卖点。然而等到玩家玩到实际游戏，才发现游戏中的Boss战完全没有普通战斗部分。你得等待，等待Boss给你机会，然后乘机上去QTE猛揍之。一场Boss战需要三次QTE方能结束，抛开差强人意的表现力不谈，这三次QTE居然是一模一样的，实在很难让人不去怀疑开发商的诚意。如果说《战神》每次QTE终结技已经让人感到一丝审美疲劳，那全程QTE的《迷你忍者》Boss战则完全没有自由度，我们只能无言以对。

妥协的产物

除上文提到的两种游戏类型，QTE发展至今，已经应用在更加广泛的类型上，并衍生出不少变种。就连日式RPG都不甘人后，纷纷在战斗系统中加入了类似的系统，Square Enix自家作品《王国之心2》和《最后的遗迹》也可以看到一些经过改进的QTE。它们的缺点与优点一样明显——可以增加战斗带入感，让枯燥的回合制变得紧张刺激；新鲜感过后，玩家又会很快被不断出现的按键提示搞坏胃口。在日式RPG里，如果QTE可以作为一项奖励设定，并允许在设置里打开和关闭，对于休闲玩家来说可能是个不错的选择。《最后的遗迹》中的QTE可以设置为自动或手动，虽然自动QTE的准确率令人堪忧，让本来随机性很大的战斗变得更加扑朔迷离，但也不失为一个值得鼓励的尝试。



在《最后的遗迹》里，正确发动QTE会有额外奖励

从某种意义上说，QTE可以看作是操作难度向动作表现妥协的产物。游戏在发展的过程中，随着画面的进步，人们开始追求更加真实复杂或更有魄力的动作。无奈控制器所限，手柄那几个按键完全不能满足人们对复杂动作的追求。又或者可以这个愿望用组合键来实现（键盘自不必说，手柄按键虽然少了点，好歹也可以单独输入16个指令，还不包括两个类比摇杆），但这样一来操作难度又大大提升。类似于《战神》这样的作品，要想让每场Boss战斗都独一无二，总不能指望给每场Boss战斗制定一套终结技出招表吧。于是QTE便应用而生，这种按几个键就能欣赏华丽动作的设定归根结底只有一个关键词：欣赏。所以，只有表现力超群的《战神》取得了成功。



在表现力方面，《鬼泣4》的投技也不乏亮点

私以为，这样QTE注定只能用于过渡，以度过这段青黄不接创意匮乏的时代，等到下一代或者下下一代主机出现，也许我们会拥有更加成熟的体感系统，更加优化的操控方式，让“看游戏”这个尴尬的场面一去不复返。在这样的一个时代里，我们应当思考并研究，究竟哪些不必要的操作和关注是我们可以从玩家手里解放的，又有哪些崭新的体验是我们可以在玩家解放之后交给他们的。P



放下门槛，别有洞天
——评《闪点行动2——巨龙崛起》

■江苏 十大恶劣天气

不得而为之的转身

在《闪点行动》（下文简称OFP）的原制作组Bohemia离开Codemasters另起炉灶之后，“金牌军事模拟游戏”的光环就被新生的《武装突袭》（以下简称AA）系列带走了——由于OFP的高端门槛，使得它的玩家群具有独特的高端特质，他们当然会认为AA才是真正的OFP2，留给Codemasters的仅仅只剩下了OFP这面空招牌。核心玩家当然不会对一个OFP的框架——VBS引擎都不具备的“军事模拟游戏”买账，即便能够超越Bohemia的制作水准，Codemasters依然要面临OFP叫好不叫座结果。以往Bohimia的盈利也不是靠游戏发行，而正是靠这种“叫好不叫座”所造成高端效应，使得VBS引擎被世界各个军事强国的国防部争相采购，为其定制模拟训练软件也为Bohimia赢得了丰厚利润。AA似乎成为了这群军事模拟狂人的“玩票”行为，他们从来也不用考虑商业化的压力，但Codemasters绝对做不到这一点。

对于一无所有、白手起家的OFP2制作组而言，他们没有任何先天和后天的优势。在盗版横行的今日游戏市场，制作OFP这样面向PC平台且风格高端、曲高和寡的游戏，无论在制作水准上是否能够超越AA，这种荣誉对于Codemasters而言都没有任何的意义可言。OFP2需要的是销量，是盈利，而制作组也面临这样一个问题：追求商业化，就会导致OFP核心玩家（与一般FPS不同的是，OFPer均为核心玩家，游戏只消10分钟时间就完成了CU和LU的“过滤”）的流失殆尽。而对于OFP2此次的主要用户群——游戏机平台玩家而言，OFP这种高端风格的“FPS”前所未见（这也是为什么如此之多的玩家在BBS中将OFP与CoD这两个风格迥异的作品拿到一起比较优劣的原因），摆在Codemasters面前的问题，就是如何来平衡娱乐性和真实性之间的关系，而就OFP2的实际表现来看，起码他们交出了一份不错的答卷。

意料之中的转型

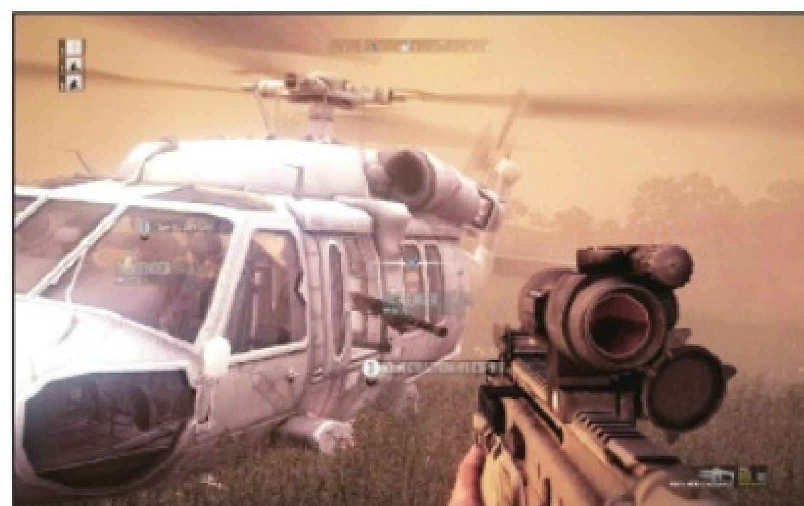
在了解到Codemaster的意图之后，我们就可以看到OFP2的转型，其实并没有脱离关注这款游戏的玩家们的预料：这就是在总体高端模拟风格基本不变的同时，通过一些子系统和细节设计的加入，来将由于模拟导致的难度，用娱乐性进行分散。

OFP当年吓退轻度玩家的“杀手锏”，莫过于在进入游戏中“找不到人”“找到人之后打不中”，或者是“跑了两公里就为吃敌人一颗子弹”“死都不知道怎么死”。Normal难度下丰富的HUD信息，使得玩家第一次在OFP中离开了诸如子弹划过空气的声音、望远镜、人影这些对于FPS玩家而言很不靠谱的信息，直接在罗盘上就找到敌人的所在位置。而敌我双方交火时两种颜色的弹道显示，这种在OFPer眼中是脑残至极，但在FPS中却是十分常见的设计，使得整个战场态势一目了然。

在解决了“发现敌人”这一现实战场环境和OFP初代中的最大困难之后，制作组更是刻意加入了一些让玩家玩起来更加流畅的设计。首先是本作的团队控制系统，明显可以看到《幽灵行动》四人小队指挥系统的影子，而命令菜单也从原作繁琐的数字键控制方式，变为了更加直观的四级目录设计，甚至是Xbox 360版也可以通过一个D-Pad方向键，一个用于调出命令目录的RB键，以及用于选取



夜战潜入小队在一些多人地图上的压倒性优势已经到了令其他玩家发指的地步



大约十发左右的步枪子弹就可以射下一架直升机，这个Bug真的很欢乐



使用开发拉力游戏DIRT的EGO引擎制作的本作，在画风上也与前者有着惊人的相似之处

个别队友的LS摇杆，来实现小组以及单个队友的精确控制。

其次是让玩家在更容易发现敌人的同时，做到打到敌人也很容易，这就是通过对敌人战斗AI的一些弱化（同时也是本作最令老“闪点迷”不齿的地方）。敌人在远距离发现玩家所率领的小队，往往会在第一时间选择开枪射击，而不是初代中做好隐蔽，等待玩家进入有效射程之后一击毙命。这样做的结果，就是用自己糟糕的战术意识和枪法来变相告诉玩家——“我在这里，快来打我”。在瞄准和射击的难度与前作不可同日而语的情况下，后敌发现、后敌开火的玩家，依然有充分的时间和空间将敌人干掉。事实也证明，在依托掩体正面迎敌，且小队成员完整的情况下，玩家可以在中远距离“磨”死大量的敌人，这是在任何难度下都行得通的打法。在最后一关的海军基地夺取任务中，依靠这种打法甚至能够将整个基地中一个机步加强排的敌人活活耗死，这也让不少玩家找到了当年打“三角洲”的欢乐。

最后是节奏的加快，发现和打击敌人更加容易，让老OFP和AA中最紧张刺激，同时也是最耗时间的发现和接敌过程被大大简化，取而代之的是更直接的交火，一个地点进行一场战斗，完成一个子任务，之后是跟随黄色路标点进行安全的转场飞奔。除此之外，游戏还引入了不少限时任务，尤其是第四关夺取飞机场的战斗，正面被敌方重迫击炮火力压制，友军挺进受阻，玩家需要在规定时间内夺取塔台。从飞机场右翼迂回包抄，一路飞奔，一路扫射敌人，那种流畅感让人有穿越到CoD中的错觉。固定存盘点的加入，也使得玩家对一枪毙命、一死就白玩的挫折感降到最低。

给FPS玩家的惊喜

对于FPS玩家，OFP2的外观并不讨喜，昏黄的色调、毫无爽快手感可言的枪械……但只要玩上一关之后，他们就会发现自己可以从这款“射击”游戏中得到前所未有的体验：这款游戏比的不是谁的火力猛，射的准，而是一个士兵在真实战场环境中的意识和直觉。正如前文所说，OFP2中发现和消灭敌人变得更容易，但这并不意味着靠着“爆头王”的手艺就可以在这款游戏中吃得开。游戏的前两关只能说是热身，到了第三关，才可以看到这款军事模拟游戏的发力：FPS转职来的新“闪点”玩家几乎都在海滩村落防守任务中卡过关，面对三个方向敌人的来袭，没有出众的战术，光靠一手好枪法根本无法抵挡。这个任务也第一次让玩家们体验到了“闪点”中对防守站位、火力控制、压制性武器使用的高要求。

随着游戏的深入，尤其是在使用Normal以上难度之后，玩家们逐渐感受到了那些在FPS中通用的打法，在这款游戏中不仅收效甚差，而且还会给自己招来厄运：尽管敌兵的AI与初代相比有了不小的下降，但与FPS中那些只知狂冲送死的杂鱼相比，OFP2中的敌人堪称是老兵油子，他们懂得交替掩护，懂得抄玩家后路。在不清楚敌人部署的情况下胡乱开火，只能在暴露自己位置之后被敌人包了饺子。战斗的胜利只能靠成功的战术，而不是疯狂扣动扳机的手指来完成，尽管游戏在射击难度和HP回复的设计上都向商业化做了一些妥协，但“闪点”的模拟核心依然保留了下来。大量深入敌人控制区执行的破坏、营救任务，考验玩家的不仅仅是小队的掌控能力，选择一条正确的渗透和撤离路线，任务就成功了一大半，而每每在为了躲避敌人的哨卡和巡逻队而长途跋涉，历经千辛万苦到达撤退点之后，远处渐渐接近的直升机引擎声，都让我们有一种热泪盈眶的感觉。

新老玩家的共同遗憾

OFP核心玩家大都对OFP2持负面态度，考虑到游戏为了适应市场而进行的风格转型，以及笔者本人也不是什么“纯军事饭”，这里也就不做批评和意见的转述了。有意思的是，无论是CU还是LU玩家，对游戏部分设计的意见都存在惊人的相似，说明娱乐和真实之间其实并不矛盾。

一代中玩家可以根据任务类型自选武器，而到二代中却无法实现这一功能，要知道一代的主角是正规军执行的正面作战任务，而OFP2主角则是由精英中的精英——海军陆战队武装侦察分队，连作战装备都无法自定义，这实在是有些说不过去。通过战术组件的搭配，让单兵武器系统的基础——枪械发挥不同的作战效能，这一军事模拟游戏的重要选择，在OFP2中也未能实现。单机模式下玩家的战法依然和冷战背景的初代没有太大区别，依然是靠射击来解决最终问题，而忽视了信息战争时代以士兵来协调整作战系统发挥作用的特点：单机模式下的火力支援只有迫击炮和榴弹炮，空中支援选项成了摆设。乘具只有悍马和APC能够进入，尽管游戏的地图指挥系统已经让精确协调诸多作战单位作战成为可能，但我们在整个流程中根本就用不上。



游戏的爆炸效果看起来与好莱坞式的火光四溅、浓烟滚滚有着本质的不同

结语

CU认为OFP2是对他们的背叛，在基本放弃核心玩家之后，游戏却受到了主流玩家群的认可，这正是因为OFP金字招牌的光环效应，与降低门槛后的娱乐性之间化学反应的产物。在商业上，OFP2发售后一个月的销量，已经超越了前作的累计销量。原本不敢轻易尝试的玩家们，也发现游戏变得更加具有亲和力了——作为一部游戏来说，这已经足够了。



Normal难度下的罗盘甚至能够锁定敌人的移动，总之只要看到敌人之后，他基本上就逃不掉了



来自最黑暗角落的呼唤
——克苏鲁神话略谈

■山西 坏香橙

引子：不散的噩梦

“任何神话都是用想象和借助想象以征服自然力，支配自然力，把自然力加以形象化；因而，随着这些自然力的实际被支配，神话也就消失了。”

——卡尔·马克思

正如革命前辈所言，在一般人的印象中，所谓神话，至多不过就是由早期人类在对物质世界运行原理缺乏理性认知的前提下，将无法解释的自然活动经由幻想加工而成的形象化产物。随着生产力的提升与技术的进步，这些只应该存在于蒙昧时期的原始精神现象记录必然会走上自然凋零的消亡之路。从纯粹理性的角度来看，这种观点无疑是合理的——但现实又是如何呢？现实中我们的精神领域果真如同理想预期般成熟完善吗？

事实上，针对这条反诘，早在上个世纪早期，一位生前默默无闻的美国作家便通过小说创作阐述了自己的不同见解。耐人寻味的是，这种乍看之下诡谲、悲观、荒诞几近于迷信的观点经由后人的整理、扩展与补充居然形成了一套相当完善的现代神话体系，其影响力甚至到21世纪的如今都未曾衰落——这位无与伦比的作家便是H.P.洛夫克拉夫特，而诞生于其人笔下并活跃至今的这部虚幻传奇，就是克苏鲁神话。

Ⅰ.我如何学会放弃基督并创造克苏鲁——H.P.洛夫克拉夫特生平与创作简介



H.P.洛夫克拉夫特先生真容

“I am Providence”——H.P.Lovecraft的墓志铭

H.P.洛夫克拉夫特，全名霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特，1890年8月出生于美国罗德岛州首府普罗维登斯的一个富足之家。如果要对这位在世时名不见经传作家的坎坷一生做出评估量化，那么除了1%的幸福与99%的悲剧外答案恐怕再无别它。对于洛夫克拉夫特来说，那1%的幸福是指童年早期得益于祖父的财富与关爱而养成的阅读与创作爱好基础，以及与生俱来且最终未被埋没的文字撰写天赋；而99%的悲剧则包含了迅速中落的家境、短暂而不幸的婚姻、来自家族遗传精神疾病的折磨以及对一位作家来说最致命的，拥护者寥寥无几的读者群体受众。事实上，在短暂的46年人生中，洛夫克拉夫特从未出版过任何一部个人专著。尽管终其一生坚持进行文字写作，这位郁郁不得志的小说家留给我们数量最多的却是多达十万封不止的信件，流传下来的小说作品相比之下实在是少得可怜，屈指算来总共只有65篇左右——这还是把与他人合著的作品计算在内的数字。真是无比凄凉的创作生涯。

就是这样一位潦倒、低产且不受主流待见的作家，其作品又是如何在后世被传诵发扬直至成为现代神话的？还是要从克苏鲁神话的创作历程说起。尽管在与一般人交往的印象中，洛夫克拉夫特是个敏感、内向、低调且阴沉的家伙，但对于同道人来说，这位早熟且忧郁的作家无疑是一位杰出的传道者。无论是科学理论、哲学观点还是思考方式，在长达数十年的信件交流中，洛夫克拉夫特深刻地影响了许多与他建立过友谊的同行写作者。实际上，克苏鲁神话从最初起就不是守财奴式的封闭结构，正相反，在发起者的倡导下，为数甚众的恐怖与奇幻故事创作者接二连三地加入了完善与扩充这个系统设定的行列。这是一场绵延至今的开放式漫长合作，尽管存在不少分歧与大大小小的争议，但克苏鲁神话体系最终还是在后人的努力下诞生成形。其实，身为克苏鲁神话最初概念创立人的洛夫克拉夫特自始至终都没有提出过这个名词的完整定义，但他的思想

基调却在几十年的流传中影响了一代又一代的后继者，其创作魅力之强由此可见一斑。

那么，这种沿袭至今的克苏鲁神话概念核心又是什么呢？概括来说并不复杂：在一般的神话传说中，无论是有形还是无形，无论是人模人样还是奇形怪状，传统印象中的神明总会与凡人信徒的生死利益息息相关。但克苏鲁神话却将这些规则统统弃之不顾：在洛夫克拉夫特的想象中，克苏鲁神话中的所谓神祇都是来自遥远外太空，力量强大却缺乏理性，彻底置凡人死活于无物的“不可接触存在”。理所当然，习惯了宙斯偷腥赫拉吃醋以及耶和华拯救信徒那一套的读者当然不会买这种疯狂念头的账，因此克苏鲁神话在刚推出时屡遭碰壁落得只能在小圈子里打转也不是什么出乎意料的下场。但诡异的是，在原作者与世长辞之后，这套意象消极且全无希望的奇幻理念却并未随着时间一道被世人遗忘，这又是怎么回事？难道真有面目不明的外来邪神在暗中作祟施加影响？



其实，这句简单的墓志铭是个非常巧妙的双关语，你看出来了吗？

Ⅱ.看，那些邪恶的存在！——克苏鲁众神摘选

“人类最古老而强烈的情绪，便是恐惧；而最古老最强烈的恐惧，便是对未知的恐惧。”

——H.P.洛夫克拉夫特

要想真正了解克苏鲁神话，最好的方式并非直接阅读洛夫克拉夫特及其追随者撰写的小说，原因很简单——那些出自跟风模仿者之手的文字对克苏鲁神话有过多少歪曲解读且不论，即使是出自最初创作者手笔的原旨作品也不见得能迎合多少大众的口味。诚然，无论是构思设计还是考据深度洛夫克拉夫特的小说都是上品，但在整体故事的情节编排与人物描写上却总显得平仄无奇——市面上的译文版本尤是。因此，对于全然不知克苏鲁神话为何物的未入门者，最有效的探知途径是直接去看爱好者整理出的克苏鲁神祇介绍。

下面就让我们一起来瞧瞧这几个颇具典型性的克苏鲁神话代表吧：

1.阿乍托斯（Azathoth）

克苏鲁神话中处于至高位的外来神（Outer Gods），大致可以视为主神一类的存在。但是，与传统神话与宗教信仰中全知全视的人格化主神不同的是，阿乍托斯不仅盲目、无知且毫无理性与人性，其造型更是完全脱离了一般常识中的神祇印象。沉睡于“有序宇宙”之外空虚混沌核心中的阿乍托斯外观近似于一团巨大的泡沫状构装体，围绕其周围的是无数外形不定的侍奉者，这些无定形的附属编制永无休止地演奏着呆板、杂乱且全无节拍可言的旋律，目的是为了让这个拥有无限力量的无序神灵保持平静。在克苏鲁神话的缔造人洛夫克拉夫特看来，之所以要创造这么一位疯狂的最高神，根本原因在于这一神祇所象征的正是在他构想中的宇宙奥秘本质——黑暗，恐怖，不容凡人涉足。


混沌的基点，克苏鲁神话体系的至高神——阿乍托斯（Azathoth）

顺带一提，著名极端金属乐队病态天使（Morbid Angel）在1991年推出的专辑《Abominations of Desolation》中曾收录过一首名为《Azagthoth》的曲子。倘若你想简单体验一下萦绕在阿乍托斯周围的恐怖音色，这支出自凡人之手的作品倒也算是个不错的选择。

2.克苏鲁（Cthulhu）

克苏鲁神话的命名由来与形象代言者，知名度最高的旧支配者（Great Old One）。一般来说，与外来神（Outer Gods）相比，旧支配者的力量要弱小得多，但要命的一点是旧支配者的囚禁位置往往位于地球深处的黑暗角落而非遥不可及的高维混沌空间——因此懵懂无知的人类探索者与之接触的概率明显会高上许多。在洛夫克拉夫特及其追随者的小说记载里，尽管这个著名的远古外来邪神如今正沉睡于南太平洋海底中的利耶（R'lyeh）古城中，但拜那无数秘密存在的异教崇拜团体所赐，它的偶像形象不止一次地出现在好奇心过于旺盛的凡人面前——如同头足纲动物般生有无数长须的柔软头部、臃肿多鳞的肥胖躯干、坚韧有力的类爪型前肢以及一对收拢于身后、破烂不成形的短翼状附生体。和所有旧支配者一样，单纯观察克苏鲁的粗糙原始造像就足以让注视者心生反感与厌恶，倘若直接与之展开接触的话则十有八九会落得精神崩溃失常的下场——这就是来自最黑暗角落深处恐惧的力量。


来自太古与大洋深处的噩梦，整部神话的典范代表——克苏鲁（Cthulhu）

另外，关于克苏鲁造型上部分来自海洋生物的借鉴其实理由并不深奥：据后人考证，克苏鲁的创造者洛夫克拉夫特本人非常反感海产品，因此给这个噩梦般的生灵添上软体动物与鱼类的特征也不足为怪……换句话来说，如果洛夫克拉夫特从小不爱吃的不是章鱼而是胡芦的话，那么现在的克苏鲁就应该拥有浓烈的生物碱味道与结实的细胞壁结构……

3.奈亚拉特霍普（Nyarlathotep）

毫不夸张地说，在整个克苏鲁神话体系中，这个外来神的地位绝对算得上是最特殊的。尽管身为和阿乍托斯一样的外来神，但奈亚拉特霍普却可以在力量毫无减损的状态下随意漫步于世界各地。要描述奈亚拉特霍普的外形是非常


混沌至高意志的代行使者，从容行走于人间的万相欺诈之神奈亚拉特霍普（Nyarlathotep）

困难的，因为它拥有成千上万的伪装形态，但当它化身为人型时，最常见的造型是一个身材修长、肤色黝黑且表情愉悦的男性形象。作为唯一一个拥有自由行动能力的外来神，奈亚拉特霍普四处漫游与凡人主动接触的目的只有一个，那就是通过各种手段将人类引上毁灭之路。在洛夫克拉夫特的小说《尖塔幽灵》中，正是这个面带微笑的外来阴谋家诱导人类制造出了原子弹。尽管看上去拥有完全独立的意识，但驱使奈亚拉特霍普行动的真正根源却是来自阿乍托斯的意志。这是笔者最为关注的一位克苏鲁神话邪神，在它的身上可以清楚地看到克苏鲁神话产生与存在的真正意义，详情见后续。

除此之外，在这里要特别说明一下，和那本出自中世纪抄写员之手的《所罗门的小钥匙》一样，克苏鲁神话中的诸多神名也不存在绝对权威的拼写——无论是Azathoth还是Azagthoth，Cthulhu也好Kthulhu也罢，奈亚拉特霍普或是奈亚拉提霍普，这些单词仅仅是对旧日支配者那无可名状的名讳所进行的注音拼写而已，至于真相如何则无人知晓——也不会有人知晓，各种意义上都是。

正如上面所提到的，克苏鲁神话从来就不是独立完成的个人作品。水准与思路各异的参与者虽然在极大程度上扩展完善了这个系统的规模与架构，但在不同趋向价值观交织作用的影响下使得整体思想基调发生偏斜也是不足为怪的，这方面最著名的例子莫过于奥古斯特·威廉·德雷斯所做的工作。作为一名克苏鲁神话的忠实拥趸，在资料的整理与推广出版的工作上这位德雷斯先生可谓是尽职尽责功不可没。但与不信神的洛夫克拉夫特最大的差别在于，德雷斯是个不折不扣的基督徒，因此接下来发生的一切几乎完全是顺理成章的：这位兢兢业业的有神论者把秩序混乱二元论引入了由无神论者创造的混乱宇宙中，将整个神话体系主题变成了善恶斗争的老梗。毫无疑问，这种横加篡改的行为遭到了无数洛夫克拉夫特崇拜者的非议，但在笔者看来，这种趋向于乐观的妥协本身就承载着克苏鲁神话存在的意义，因此彻底的否决并非理智之举。更何况即使是在洛夫克拉夫特本人的作品中也不乏价值观超越人类善恶界限的近中立存在，比如下面要提到的伊斯种族。

4.伟大种族伊斯（Great Race of Yith）

平心而论，这帮名号耸人听闻的家伙并不是克苏鲁神话中最怪异的存在，但即使用横向比较的标准来衡量，这个种族在另类排行榜上挤进前十也不是难事。从外观上来看，伟大种族伊斯的外形类似于圆锥体，在锥尖位置上附有四支长短不一可以自由伸缩的触手状器官。一些重要结构，诸如头颅、听觉系统以及两支蟹螯似的爪子就生长在这些触手的尽头。如果仅限于此的话，这个类似改装版芋螺的生物结构似乎也不过尔尔，但伟大种族伊斯的真相又何止如此。尽管拥有某种分类标准下颇具地球本土风格的躯体，但实际上，真正意义上的伟大种族伊斯根本没有固定的实体可言——每个伟大种族个体都有将自身精神与其他生物交换以占据目标躯体的能力，因此将其定义为非物质生物亦不过分。更危险的是，这种灵魂交换可以跨越时间与距离和未来与异星的生灵展开接触，事实上整个伟大种族伊斯造访地球并盘庚于远古时代的方式途径就是如此。可想而知，这个彻底征服了时间的种族拥有了凡人难以想象的强大技术力量与先进社会体系。因此值得庆幸的是，这个高度发达的种族在与被交换过精神的种族接触时保持了不少理性，被不幸掠至异乡的受害者不会受到严苛的折磨。正相反，只要这些外来者愿意合作来书写关于自己时代的记录的话，伟大种族伊斯允许这些异乡人拥有一定程度上的行动自由与交流权力。当交换过躯体的伟大种族个体要回归原籍时，被交换的受害者精神亦会正常地返回原先的肉体中，关于这段奇异经历的记忆也会在最大限度上被消除，当事者唯有在噩梦中才能偶尔重温起这段难忘的回忆。

作为洛夫克拉夫特晚年作品中的形象代表，相比于疯狂而强大的外来众神与旧支配者，伟大种族伊斯这个理性化存在反而能从更深刻的角度来揭示克苏鲁神话蕴含的真正含义。那么，潜伏在这阴晦、肃杀且黑暗绝望外表之下的真相究竟是什么？别着急，在下一章中我们就来揭示谜底。



超越时间与命运之影的存在——伟大种族伊斯（Great Race of Yith）

Ⅲ.呼唤来自何方？——克苏鲁神话：成形与意义的浅究

“这世上最仁慈的事，依我之见，就是人类的思维缺乏将认知联系起来的能力。我们生活在名为无限未知的黑海中央的一座平静小岛上，这并不意味着我们应该远航。”

——H.P.洛夫克拉夫特

如前文所述，依笔者之见，要想剖析克苏鲁神话的价值内涵，最直接的入手点就是至高邪神的使者奈亚拉特霍普：简单回顾一下宗教史，不难发现某一神论的典籍上亦记载过那么一位秉承着“不可视”的至高存在之名，行走于凡间的神明意志代表。对比一下这位曾用五饼二鱼喂饱5千人的同行（编者按：“五饼二鱼”是福音书所记载的耶稣的神迹之一），我们不难得出这样的结论：抛开行动原则且不论，单从立场上考虑，奈亚拉特霍普岂不正处在与弥赛亚相同的位置之上吗？

诚然，用天主教的观点去分析克苏鲁神话其结果必定是片面狭隘的，但如果保持这个方向将视角提升到更高的位



片面也好时代局限性也罢，掩饰于类似原始巫术崇拜外表之下的正是对科技乐观主义思潮的忧虑与反思。这种观念在如今的适用性且不论，单从对时代思想潮流的记录来讲，克苏鲁神话的存在价值便不容否认

置，用解构神话与信仰在人类社会成型发展的思路来考虑的话，我们完全可以得出更深刻也更全面的答案：无论是泛神崇拜、多神教还是一神教，传统的主流神话体系中必不可少的坚持原则都少不了这么一条，那就是人类地位的绝对核心化。历经天圆地方、地心说与日心说等理论发展阶段，很长时间内人类都将信仰根基建立在这一基础之上。直到19世纪第二次工业革命爆发，随着生产力与技术的飞速发展，人们才逐渐接受采用理性而非感性的观念去看待自身的存在地位——地球并非宇宙的中心，太阳也不是，我们生存的星球仅仅是广漠无边漆黑宇宙里某套平淡无奇的行星系统中的一员，所有的一切包括我们人类自己根本就没什么值得骄傲的特别之处。很明显，纯理性的途径带给了我们更直接干脆的真相，但我们的精神系统果真准备好承担这一切了吗？技术进步所带给我们的只有单纯乐观的福音吗？作为一名先知般的作家，洛夫克拉夫特用他敏感的直觉提出了这个疑问并作出了自己的回答，但真正为大众所接受的答案直到数十年后方才真相大白，看看冷战时期对持双方核军备竞赛后所留下足以招致末日的武器储备，还有谁敢说理性技术水平与感性道德水准发展相脱节是无足轻重的小事？

的确，现如今信奉唯一神的传统教派依旧在执著地发挥着它们传统责任中的功用，但从写下悔过书的伽利略直到1992年才被平反、科学设计论的恣意横行以及飞天意粉教（FSM）堂而皇之的高调登场来看，这些曾几何时给予凡人无限精神慰藉的宗教如今并不值得施与多少期望。或许有朝一日，当我们的精神与技术同步进化到足够高度的时候，我们可以像伟大种族伊斯一样放弃所有供奉的偶像。但在此之前，可能在很长的时间内，尚未成熟的我们依旧无法彻底摆脱那来自恐惧根源的幻响：最黑暗的角落并非遥不可及，它就潜藏在我们的灵魂深处。

尾声：从噩梦归来

大家好，我是来自恶魔城的章鱼脑袋……嗯，你猜对我的身份了

OK，还是让我们收起双桨，不要在技术恐怖末世论的方向上航行过远。最后，让我们来给这篇晦涩的东西加点颜色，一起来谈点轻松的吧。对于如今已经成为文化现象的克苏鲁神话来说，诸多来自小说、漫画、电影的借鉴与学习可谓数不胜数，作为新生代载体的游戏当然也未能免俗。暂且不去列举那汗牛充栋的模仿与致敬桥段，今天就让我们来看看这两个原汁原味的克苏鲁神话游戏典范。

1.《沙耶之歌》

这是最好的结局，更是最糟的结局

《沙耶之歌》……这封面不细看不明真相的群众不上当才怪

2003年，当这部出自日本著名GAL游戏厂商Nitro+的作品摆上货架后，无数期待已久的御宅族气定神闲地将其拿下、安装、运行，随即发出惨绝人寰的哀号——事实上这些Otaku的心理准备相当充分，只可惜方向完全错误。尽管发售前的清冽爽朗的宣传画让人相信这会是个凄美的爱情故事，但事实上，这部游戏所讲述的正是个不折不扣的克苏鲁式寓言。限于游戏类型限制，关于这个故事的剧情这里不便多提，笔者要强调的只有一点：将这部游戏的限制年龄划为18+绝对是皆大欢喜的仁慈之举，各种意义上都是。

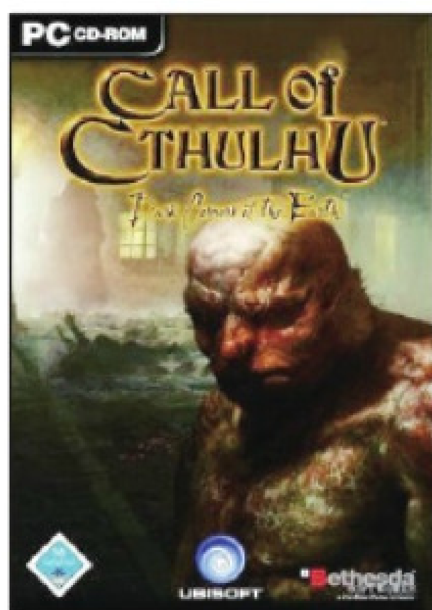
倘若你对克苏鲁神话产生了兴趣却又没耐心去读那些冗长的大部头，确认心智成熟健全无误后，这部东西可以一试。倘若点击看剧情的电子小说实在是不对你的胃口，不妨再来看看下面这个。

2.《克苏鲁的呼唤——地球的黑暗角落》

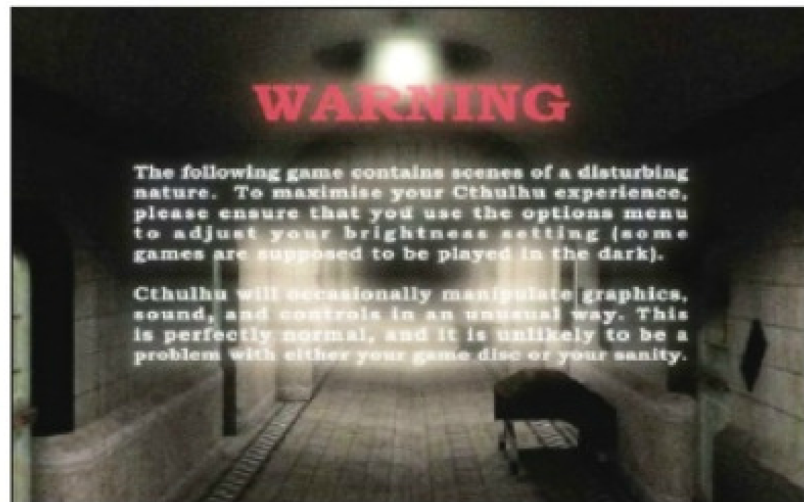
发售年份：2006

游戏类型：第一人称冒险

倘若你对《寂静岭》式的胶片颗粒状质感画面情有独钟且不会为3D眩晕症所困扰的话，那么对你来说这部游戏将是能满足你体验需求的不二之选。从游戏画面、音响效果再到设计细节，整部游戏的气氛制作得相当到位，无论是第一次接触克苏鲁神话的新手还是熟稔各部洛夫克拉夫特小说的玩家都能找到不同的乐趣——虽然形式上与传统的FPS有些类似，但在饱受那个刻意为之由受创影响行动灵活度的健康系统威胁的同时，你将会发现脆弱不堪的自己不得不用左轮枪去对付各种来自恐怖神话中的致命生物。但是谢天谢地，威力比较可靠的武器还是存在的，不过你能猜出这件装备的制造商又属于哪个种族吗？无论如何，这部游戏是近年来最好的纯粹Cthulhu题材作品之一，如果你开始对克苏鲁神话开始产生兴趣的话，这部游戏值得上手一试。P



《克苏鲁的呼唤——地球的黑暗角落》封面



一个先期警告……嗨，等等，瞧啊，这第二段是什么意思？

真正的巅峰对决
——记IEM第四赛季成都站半决赛Moon vs Focus

■江苏 王念忠

前言：当今的《魔兽争霸III》电子竞技界，几乎每天都会传来“噩耗”：韩国鬼王全部退役、著名战队一个接着一个解散、以往如日中天的世界级电子竞技比赛受不住经济危机的影响接连垮台……几乎所有的电竞文章都在讨论现在的电子竞技产业有多么的低迷，选手的处境有多么的困难。但是，仍有职业选手在坚持，仍有无数的玩家在关注电子竞技。笔者也时常会想，我们为什么仍会如此疯狂地痴迷于《魔兽争霸III》？

10月3日，IEM（Intel Extreme Master，英特尔极限大师杯赛）第四赛季成都站魔兽项目半决赛，Moon vs Focus第3局——当笔者在中秋节那天看完这场Moon与Focus的巅峰对决后，我想我找到了上面问题的答案。从这场决胜局比赛中，我看到了Focus使用复古DayFly流的孤注一掷，我更看到月魔Moon处变不惊的竞技素养和永不气馁的竞技精神。两位选手对于胜利的渴望以及竭尽全力对每一个细节进行操作的努力，都使我彻底地陶醉其中。当Focus打出GG的一瞬，我彻底无语了，唯有眼泪无声地流了出来。其实，胜负已经不再重要，重要的是不灭的电子竞技精神。这种精神让我们感动，“我们为什么仍旧喜欢魔兽”这个问题已经无需回答。如此精彩的比赛让我们同样坚信：魔兽Solo作为一项电子竞技项目远远还没有结束，那些坚持着的职业选手迎着产业的逆境仍然在为魔兽注入最鲜活的生命力。

是的，如果要选新的“冰封十大经典战役”的话，这一役肯定要被囊括在内。也许一场比赛中能有两三次极限操作，就能成为一场精彩的战斗，但在这场比赛中，全场一共多少次极限逃生、有多少次华丽的围杀我已无法数清。游戏初期Focus颇有新意地使出复古战术DayFly流，使人眼前一亮，Moon则以最为拿手的乱矿流沉着应对，慢慢积攒经济等待反扑的机会。游戏后期双方互拼双线、三线甚至N线操作，使得场面显得无比宏大和炫目。整个地图只剩下左下角的大点没有开出分矿，其余部分几乎处处都吹响了战斗的号角。几乎每一秒、每一个地方都有精彩上演，战局的胜负趋势几经换手，不到最后一刻谁都无法判断谁会是最后的赢家。多线操作更胜一筹的Moon，不断积累着优势，最终控制3个英雄（恶魔猎手6级、兽王7级、地精修补匠7级）同时放出大招，给整个比赛写下了最为完美的结局，极大地满足了观众们的眼球……对于“魔兽”的爱好者来说，这场比赛已经上升到了艺术的高度，只要你用心去体会它。那种赛后仍能感觉到的震撼和余味，让我们真正地感受到了超越游戏、超越自我的快感，让我们真正地感受到了《魔兽争霸III》作为一门竞技项目的独特魅力。

在详细介绍这场年度最佳大战之前，先让笔者介绍一下其中涉及的人物和他们的传奇故事。

一、Moon、Focus以及DayFly流

笔者在去年11期《不死玩猥琐，月魔也抓狂》一文中介绍Moon时仅仅用“魔兽天下谁人不识君”草草带过，只因那时他悲情地客串了一次配角。既然这次成为了世纪大战的主角，就让笔者好好介绍一下这位魔兽界的传奇人物。Moon被公认为世界上打法最飘逸的暗夜选手，他拥有诸多称号，每一个称号后面都有一段传奇故事。Moon在接受采访时声称自己最喜欢被叫做“第五种族”，这一称号的由来尤其充满着无限的传奇色彩：2005年的韩国著名电视联赛MBC Prime League V的决赛上，Moon以3:0击败兽族选手Romeo，夺得了最后的冠军。当人们即将把视线转向下一个赛季的时候，已经退役的老兽王DayFly（没错，就是下面要讲到的DayFly流的创始人）主动揭发MBC工作人员利用职权之便修改地图，大量调整种族参数，使得暗夜被大范围削弱，而兽族得到了极大的加强。那些肉眼看不出来的数值几乎都遭到了改动，比如小精灵的自爆范围从300降到了270，而剑圣的跳劈概率从15%上升到了20%……黑幕揭发之后，人们发现了一个更为恐怖的事实，Moon在那一届的MBC一局未输，以13连胜的完美战绩夺冠。因此，Fans们认为：暗夜精灵种族被大范围修改后就不再是原来的种族，Moon是使用“第五种族”获得了最后的胜利，这也使得Moon获得了“第五种族”这一极具霸气的称号。

Moon如今依然是世界上最优秀的暗夜选手，去年WCG世界总决赛亚军以及今年完成WCG韩国区三连冠的壮举就是最好的证明。Moon在魔兽方面是个勤奋的天才，他在“人品”方面也有许多事迹值得诉诸笔端。2008年北京奥运，他成为了一名光荣的火炬手，并以国外电子竞技选手的身份接受了CCTV的简短采访，表达了自己对于世界和平的祈愿和向往。更令笔者感动的是，在去年发生汶川大地震之后，Moon以个人名义为地震灾区捐出4300美元（折合人民币3万元）。作为一名中国人，笔者在这里对Moon表达衷心的感谢。


IEM上的WemadeFox_Moon



IEM上的Go)Focus

Focus，韩国一线兽族选手，虽然在很多大赛中都能见到他的身影，但是他总是不能在比赛中夺冠，因此他目前的名声还不是很大。Focus给人最大的印象当然是他那夸张的APM（Actions per Minute，每分钟操作数）。一般职业玩家的APM值大概在300上下徘徊，但Focus的APM数值平均达到了400多，其手部操作完全可以用“抽筋”来形容。DayFly被尊称为“兽族宗师”，因为在早期ROC时代兽族弱势的时候，他扛起兽族的大旗南征北战，获得了无数荣誉。Grubby等“后辈”都是看着他的录像逐渐成长起来的。如果你对电子竞技的八卦花边新闻感兴趣的话，还会知道DayFly是PPG的前男友……好啦，言归正传，下面介绍一下DayFly流。DayFly流实质上是一种WS码水泥塔针对暗夜吹风流的战术，最适合的地图为TR。前期出3个大G对暗夜进行骚扰，迅速攀升二本，并且在二本好后立即跳升三本，早早地放下战争磨坊，不放任何二本建筑。二发英雄一般为地精修补匠，对暗夜吹风流进行尽早的压制。三本好后升水泥塔科技，开始在地图中央的路口不断地码塔、推进式地码塔，占领中央的4个矿点并把塔推到暗夜家门口，同时用升了燃油的投石车不断拆建筑以及打击对手脆弱的法师部队。三发一般为娜迦，进一步增强部队压制能力。最后积攒足够的经济后，爆出大量的狼骑或飞龙一波带走对手。Focus在决胜局上使出如此复古的战术显然是抱着破釜沉舟、背水一战的决心的。Focus调换了二发和三发英雄的顺序，使出了改进过后的DayFly流，来势汹汹。下面，我们就来看看Moon是如何见招拆招，上演了一场精妙绝伦的完美战役。

二、比赛流程

决胜局的地图为Turtle Rock海龟岛，红色暗夜精灵Moon的古树在地图4点钟位置生根发芽，而黄色兽族Focus的苦工则在5点钟位置开始修建基地。初期两人打得都很循规蹈矩：一边是万年的DH加AC，另一边是奥特曼加大G。Focus在探到对手是近点的情况下也没有做出什么过激反应（比如地洞+箭塔Rush），不过那个探路的小苦工倒是想立点功，跑到暗夜家门口的411想摸一下奖（即利用苦工极限补刀），但是被赶来收宝物的DH粗暴轰走。Moon之后一次漂亮的“瓮中捉鳖”为本应波澜不惊的初期增添了亮点：Focus控制剑圣（防止与兽王的BM混淆，本文不用BM这一简称）单练左下角商店的蓝胖子，同时控制一个大G向暗夜家中走去，企图骚扰小精灵。此大G看到暗夜家中的建筑格局甚是开放，就毫无顾忌地冲到基地内部对着小精灵一顿乱砍，殊不知它正一步步地走进一个温柔的陷阱。


出口全部由弓箭手卡住，大G完全沦为瓮中之鳖


这只猪在最后一瞬间实现了生命价值

Moon不断操作贫血的小精灵进入金矿躲避，同时让原本辅助MF用的战争古树往家里走进行封家。但Focus发现仍然有三个缺口可以让大G走出暗夜基地，因此犹豫了一下选择继续骚扰小精灵。绝妙的是Moon在外MF的DH和AC及时赶了回来，3个弓箭手瞬间堵住全部缺口，此时在基地中的大G已经成为瓮中之鳖**（图1）**！结果此大G毫无悬念地饮恨于暗夜基地之中，而它仅仅杀死了一个小精灵，大量红血小精灵安然无恙地躲在金矿里。

Focus二本升级完毕后立即招出了娜迦作为二发英雄，而Moon招出了常用的兽王。Moon的侦查意识相当到位，一只豪猪在即将消失的最后一秒钟冲入了兽族的基地内部，看到了Focus提前放下的战争磨坊，并且发现Focus没有放下兽栏等二本建筑**（图2）**。能侦察到如此重要的情报，这只猪也算是死而无憾了。Moon在此刻就猜测到Focus可能会使用猥琐DayFly流，而Moon的另一只猪发现Focus的两个苦工

正在往地图中间走，这更证实了Moon的猜测。Moon当然不会让Focus顺利建造箭塔，于是集结所有部队去杀那两个苦工。Focus也极力反抗，双方在地图中央展开了第一次大规模交火。双方的拉兵操作都相当精彩，尤其是Focus的娜迦在仅剩2HP的情况下极限撤离战斗现场（图3），让人心跳速度迅速飙升。由于双方都采用了跳升



娜迦2HP极限逃跑，兽王欲擒故纵

3本的战术，暗夜与兽族的三本升级同时完成，仍旧处于火并胶着状态的双方同时买出地精修补匠作为三发英雄。此时Moon不太理智地选择强杀Focus的地精修补匠，虽然最后Focus的地精修补匠被兽王追死，但是之前不计代价的围杀使得脆弱的AC和鸟德几乎全部阵亡。之后Moon的三英雄撤回基地修整，占据小优势的Focus趁着空挡，立即拉出三个苦工在地图中央的重要位置迅速造塔。Moon稍事修整后控制3英雄外加3鸟德再次阻止Focus造塔，虽然Moon成功拆掉正在建造中的3根箭塔，但是Focus的加强型防御科技已经升级完毕。Moon逼迫Focus退掉几根箭塔，Focus这边就会新建几根箭塔。一片乱战之中精彩操作层出不穷，Moon精准地反补掉自己空血的鸟德，操作之细腻让人叹为观止。而Moon也大秀了一次心跳，DH同样2HP极限撤离战场（图4），之后Moon又上演吹起剑圣拯救红血兽王的好戏（图5）。尽管Moon的精彩极限操作频频上演，Focus还是顺利地让水泥塔树了起来，Moon只好再一次撤退。

阻止兽族码塔失败的Moon意识到这场比赛将是旷日持久之战，此时Moon也知道强行拆塔是行不通的了，于是做出了一个极为正确的决定——用乱矿流来对抗对手码塔开矿，这样在经济上才不会输给对手。中央码塔计划成功的Focus开始生产投石车攻击Moon的基地，当暗夜的部队冲上来时，Focus的部队就躲回水泥塔的庇护下。当暗夜部队撤回时，兽族就用投石车打暗夜基地。当然Moon不会让Focus如此轻松地打他的如意算盘，Moon利用Focus一次投石车走位靠前的失误，成功打掉两辆投石车。Moon也深知自己造得靠外的祭坛早晚会被拆掉，就及早地在基地内部补了一座祭坛（图6）。之后Focus把744大海龟勾到箭塔下面轻松杀掉，然后立即丢下迷你基地开始占领地图中央4个矿的经济。同时，Moon更是仗着精灵之火的视野，大胆MF右上角的大点，为之后的乱矿做好准备。



玩的就是心跳！DH同样2HP极限逃生



吹起剑圣拯救红血兽王



Moon颇有预见性地在基地深处造下第二个祭坛，为后期顺利复活英雄打下了基础



此刻Infi灵魂附体！Focus开始在暗夜基地通向酒馆的路口上推进式地码塔

趁着Moon出门练大点的空当，Focus继续用投石车攻击暗夜的基地，Moon迅速回防，利用吹风技能贴着树林围杀掉了Focus的地精修补匠，其间还操作两个红血鸟德的走位来躲避投石车的炮弹，相当漂亮。但是Focus已经开始在暗夜基地通向酒馆的路上推进式地码塔了，Moon每次进攻都无法十分地深入（图7）。

不过，Moon华丽的多线骚扰和无限乱矿秀即将开始。首先，Moon利用主力的吹风流部队牵制兽族的主力部队，使其不能朝暗夜基地方向继续码塔；其次利用地精修补匠的口袋工厂对Focus地图中央右侧的金矿进行无限的骚扰（下页图8）。Focus的这个矿点可以说是相当的悲剧，虽然是开出的第一片分矿，但是直到30多分钟后比赛结束时也没有采完，再加上不断补充农民的花费……口袋工厂的强大之处在于小机器人即使死掉也会产生小范围的爆炸伤害而对苦工造成极大的威胁，而且3级的口袋工厂甚至可以一次摧毁一个兽族基地。Moon在正面作战和骚扰的同时，还抽出空余时间MF掉周围的各个矿点。Focus很明智地选择燃油蝙蝠对Moon的金矿进行骚扰，但是Moon的乱矿流的强大之处在于对手拆掉一片矿的同



小机器人大战苦工，结果前者大获全胜，金矿附近满地横尸



Moon最后一片矿成功开起，“农村包围城市”格局基本形成

时，Moon已经又开出了两片分矿。为了有效防止蝙蝠骚扰，Moon除了用豪猪和远古守护者防守外，还生产了大量的角鹰兽并迅速升级了2级防御，这样一只自爆蝙蝠就无法撞死一只角鹰兽了。

至此天下大局已定，Focus占领了地图中间3片矿，而Moon则占领了地图四周的3片矿加上中间的1片矿。这种格局宛如经典的“农村包围城市”（图9）。Moon在积攒2000余元时夸张地同时放下5个奇美拉栖木，5个栖木同时闪亮生产奇美拉的场面颇为壮观。升级了酸液的奇美拉对城防的箭塔将造成极大的伤害。不过在一次遭遇战中，Focus的剑圣频频跳劈，DH和地精被活活劈死。兽族部队顺势拆掉两个月亮井，使得Moon只得退掉两个奇美拉来复活英雄。此时Focus的部队明显占据优势，但是被兽王加上3只奇美拉硬生生地打退回去。Moon知道，当他的3个英雄全部到达6级的时候就是他吹响反扑号角的时候。Moon依然耐心地多线操作，不断地积累优势，Moon多线的IMBA之处在于他很清楚每一线需要多少兵力才能打赢，并且他每一线都能照顾得到。Moon此时脸上露出了非常愉悦的表情，毕竟好久都没这么爽快地多线乱矿了，而Focus可就显得没这么轻松了，前期过度抽筋会导致体力不支的……就这样，Moon不断地骚扰、反骚扰、正面围杀，Moon整场比赛一共击杀对手英雄11次！而拥有英雄杀手奥特曼的Focus只有5次。因此，Moon的三英雄的等级高于Focus的英雄等级，最终Moon的三英雄率先达到了地精修补匠7级、兽王7级、恶魔猎手6级的恐怖组合！

Moon集结3英雄和数只奇美拉正式向猥琐的塔群以及兽族部队吹响了进攻的号角！Moon的变身大坦克凭借其高达1325的HP和10.6点的护甲吸引着箭塔大部分的火力；变身恶魔猎手的恐怖溅射攻击使得Focus暴出的狼骑成片倒下；兽王站在部队后方释放出气势宏大的万兽奔腾；奇美拉炫目的闪电攻击给暗夜部队增添了极大的声势。一瞬间，兽族部队彻底崩溃，二三英雄娜迦和地精接连倒下。眼看着单单一个奥特曼无法拯救整个兽族，Focus打出了GG！Moon用最完美最华丽的表演赢得了这场比赛的胜利（图10）！



三英雄同时释放大招，比赛在无比的华丽中结束，GG！

三、结语

感谢Moon，感谢他给我们带来如此华丽的视觉盛宴。Moon把星际中的多线操作和经济战的思想带入了魔兽之中。当Focus成功树起水泥塔的一瞬间，笔者意识到这场比赛的胜利只有Moon这一名暗夜选手可以做到，乱矿开矿对阵WS码塔开矿的胜利几乎只有Moon一个人可以达成。Moon对于保存这一道具的理解无疑是世界第一的，无数次极限保存犹如惊险刺激的好莱坞逃生大片。最后华丽的多线和乱矿使笔者一度觉得使用一个显示器无法捕捉到全部的精彩镜头。

同样感谢Focus，在魔兽比赛日渐公式化和程式化的今天，仍能够大胆地使用非常规战术，复古之中颇见新意。这场比赛能如此精彩，很大程度上也正是因为Focus选择了这样一种不寻常的打法。

Moon在最后的决战中败给风头正猛的兽王Fly100%。Moon由于在打Lyn和Focus时，对阵兽族的战术完全曝光，于是决赛两场分别使用了不同的战术，想重演当年“使用不同战术赢得比赛”的完美神话，但是被如日中天的Fly100%挫败。这也证明了吹风流仍然是暗夜对阵兽族的最主流战术。而Focus在与Sky的三四名争夺战中以0:2落败，只获得了殿军。也许很久之后，我们再一次谈起IEM第四赛季成都站时，已经无法记清最后的名次和结果，但我们一定会记得，Moon和Focus曾经上演过一场完美的巅峰对决，作为所有电子竞技爱好者2009年中秋节最好的礼物。P



比赛能打到如此精彩的程度，名次已不再是最重要的了

崛起

RISEN

■湖北 听风惊梦

精品	总评 8.5
制作	Piranha Bytes
发行	Deep Silver
类型	角色扮演
语言	英文
文化包容性	8.0
上手精通	8.0
画面	9.0
音效	8.7
创新	8.0
剧情	8.5

为什么要玩这款游戏?

与前辈《哥特王朝》系列一样，《崛起》有着同样的特点，就是动作化的游戏进程，游戏中的生物有着很高的AI，懂得躲闪围攻，一味的蛮打蛮冲是无法在这个世界生存的，玩家不是救世主，就算是全身神器，一旦贸然陷入重重包围也是有去无回。游戏剧情与任务还是一如既往的丰富，偏好动作类游戏的玩家能很快上手，而习惯回合制的玩家可能略有困难。

引言：孤岛漫游

《崛起》是开发“哥特王朝”系列的Piranha Bytes的最新作品，它不禁让人想起三年前推出的《哥特王朝3》，有着丰富的剧情、激烈的战斗、庞大的无缝地图，但是由于图像优化极其糟糕，导致当时的主流电脑都不能流畅运行，令人扼腕叹息。相对《哥特王朝3》庞大的三块大陆，此次玩家的旅程发生在一处孤岛上。然而麻雀虽小，五脏俱全，使用改良图像引擎的《崛起》继承了“哥特王朝”系列的优点，并且在很多地方有所改进，可以看作是浓缩进化版的哥特系列作品。

在《崛起》这款游戏中，玩家永远不是救世主，对任何敌人你都不能抱着不屑一顾的态度。当你拿着小刀兴冲冲地冲向农场后的狼窝时，满以为会有一场你一口我一刀的轻松战斗，然而你会惊奇地发现黑狼会躲闪、协同攻击、避实就虚，你的猛烈攻击大多落在空处，一愣神间忘记格挡的你马上就被群狼扑倒在地，疯狂撕咬，满身喷血而死。这就是这款游戏的特别之处——你必须认真对待每一场战斗，揣摩和学习怪物的攻击方式，并且养成自己的攻击节奏，这样才能在孤岛上生存。

不过一旦适应战斗后，你就能体会到游戏的乐趣。虽然孤岛面积不大，但地形结构的高低落差，给玩家带来了不少探索的乐趣。遍布孤岛各处的远古遗址，以及形形色色的搜寻任务，在玩家饱览海岛风光的同时，也可以带来丰厚的回报。在与动物们有了亲密接触后，你还可以选择进入盗贼遗址、海港、修道院这些孤岛上的人类聚居区。在这里你会发现，小小岛屿上有着错综复杂的人际关系，如果要想离开岛屿，就必须解开这些谜团。这也就是无名者从一籍籍无名之辈成长为英雄人物的动因，也就是《崛起》的主线剧情。

不过在前期丰富的交互剧情后，探索泰坦遗址的任务冗长又艰辛，充斥着没完没了的艰苦战斗，而且在真相展开一角后，游戏就戛然而止，给人意犹未尽的感觉。或许正如“崛起”这个名字所暗示的，本作是一个全新系列的开端，在不远的将来，在这块全新的大陆上，有着更多的传奇等待玩家去开拓，就让我们耐心等待吧……

RISEN 主线流程

第一章 海难余生

在遥远的神话时代，众神行走于世，将神光洒在世界的每个角落，人类、动物、精灵像蝼蚁一般被奴役着。随着时光的流逝，人类掌控了力量，众神被驱逐，众生获得了自由。在诸神离开的同时，世界各地有无数神秘的古代遗迹从尘土中升起，一股强大的力量充斥其中，这究竟意味着什么……

无名者，就像许许多多普通的水手一样，在风浪中出生入死，挣得微薄酬劳也尽数挥洒在港口酒吧中，唯一的梦想就是醉死在酒吧女郎的红裙之下。不过近段时间他的日子并不好过，神秘遗址的崛起，伴随着糟糕天气的到来，狂风大作，暴雨不止，所有渡船都无奈的停靠在港口中。在如此恶劣的环境中出海，与疯狂无异，等同于自杀行为。

然而疯子仍然存在，一名戴着红色独眼罩的僧侣以高到吓人的报酬雇下了渡船。船只冒着风浪出海，驶向附近的一处孤岛，就在快接近岛屿时，风浪陡然变大，那矗立船头的怪人的右手，突然冒出赤红的火光，向海浪猛击而去。然而却像是碰到了什么阻挡，反射回来，随后怪人吟诵出一段简短的文字后，消失得无影无踪。正在诧异之时，海浪滔天，轻易地将渡船打翻，无名者坠入水中，陷入了意识空白。


火堆上能煎烤食物


无名者在海滩上醒来

不知过了多久，无名者在海滩上醒来，身边都是碎裂的船只残骸和船员的尸体。捡起锈蚀的小刀后，无名者决定先四处收集海难遗物，然后再做打算。幸运的是，他找到了一名女性幸存者Sara，四处查看，他发现自己的能力简直是微不足道，海鸟、刺猬都是灵性十足，富有侵略性，经过一番苦战才能勉强获胜。不过有收获的是，在森林中有人工开辟的道路，还有火把照耀，看来此地有人居住，与Sara会合后，无名者沿着道路向岛屿中心前进。前行不久，发现一处废弃的住房，在住房的床铺旁，无名者找到钥匙打开了小屋中的箱子，取得一些生活用品。然后在火堆旁用铁锅为Sara烤熟了先前从刺猬身上割下的肉食。休息之后，Sara决定在此地歇息，让无名者继续向前探索。

第二章 神弃之地

前进，无名者在山路中发现了一处远古遗迹，与众人相传的神秘遗迹并无两样，进入后举起火把，却一不小心坠落到下层陷阱中，幸好之前在遗址右侧的墓穴旁找到了一面小盾。一番缠斗后，无名者杀死了遗址下层的飞蛾，取得遗址中的宝物。离开遗址后，在不远处的小屋中，无名者终于见到了岛上的居民——名叫Jan的盗贼。他简短地向无名者介绍了岛上的情况，现在小岛上存在着两大势力，就是Don领导的盗贼和修道院众大师领导的僧侣，在他们的约束下，任何外人只有加入两大组织才能在岛上有限制的活动，否则一旦遇见修道院人员将被强行征召入修道院修行。

Jan热情地为无名者指引了前往海港的道路，这是一处盗贼与僧侣势力犬牙交错的地点，双方正在为争夺此地控制权明争暗斗着，不过暂时占上风的是僧侣一方。他们控制着海港的大部分地带，如果外人想进入只能走海港东北的后门，妄想从前门进入者将被直接捆缚到修道院。


在小屋中遇见Jan

此外Jan还热情地提出，愿意带着无名者前往盗贼营地。为了表示诚意，Jan慷慨地让无名者取得了小屋木箱中的物品。装备上短刀后，无名者跟随Jan行动，行走不久，Jan停了下来，指着一旁的遗迹对无名者说，如此装扮的人就是僧侣，让他千万不要接近他们。仔细查看，这些人与雇船的红眼怪人穿戴很相似，难道两者之间有什么联系？

第三章 沼泽盗贼

前行不远，Jan指着密林深处告诉无名者，顺着道路下去就能找到盗贼营地，不过没走多远，就遇见了该死的狼群，它们合围上来，更见鬼的是这些家伙群起攻击，还懂得辗转躲避。双拳不敌四口，无名者亡命的向盗贼营地方向逃去。沿着木桥前进，在火堆旁见到了Doug，在他的弓箭协助下，无名者消灭了群狼。

从Doug的口中，无名者了解到只有进贡珍稀的礼物才能见到Don，与铁匠Oscar交谈后得知营地中众人都在寻找黄金剑的碎片，一旦寻找到全部五块碎片将其重铸，必定能获得Don的欢心。四处询问，在营地下方小片陆地的Luis口中，无名者用啤酒换得了情报，那就是碎片分别在Craig、Broger和Luis身上，Luis的碎片只要给他两杯啤酒即可获得（也可以偷或抢），Craig和Brogar都是可以在擂台上挑战的对手，打倒他们后，从他们身上搜取。此外当完成Ricado要求清理营地中飞蛾的任务时，在一旁的宝箱中可以获得一块。还有就是帮Brogar寻找失踪小弟时，从Luis东侧的山洞进入，在Drogan的尸体上获得（此山洞可通往岛中央的农庄）。收集全所有碎片后，就可以直接去找铁匠Oscar重铸金剑。金剑铸好后，铁匠向无名者讨要金剑，遭到拒绝后他拒绝向无名者出售武器。不过在使用了笑话卷轴后，铁匠原谅了无名者。


贼首的妻子Rachel

与Don的妻子Rachel对话后，无名者获得了觐见Don的资格。Don收下黄金剑后非常高兴，命令无名者率领营地中的盗贼首先扫荡在沼泽旁遗迹中搜索的僧侣，然后前往海港城，寻找此地的盗贼领袖Scordo，与其接头后获取下一步的讯息。与Don身旁的Fincher对话，可以得到完整的全岛地图。

第四章 孤岛探秘

前往海港，如果一直朝着路标前进就会来到海港大门，这里有僧侣在操练，因此只有绕到东北侧的后门才能进入。不过一旦进入，除非是从Scordo手中获得秘道钥匙，或者是直接从城墙上跳出去，否则在选择阵营获得城主推荐信前无法离开海港。

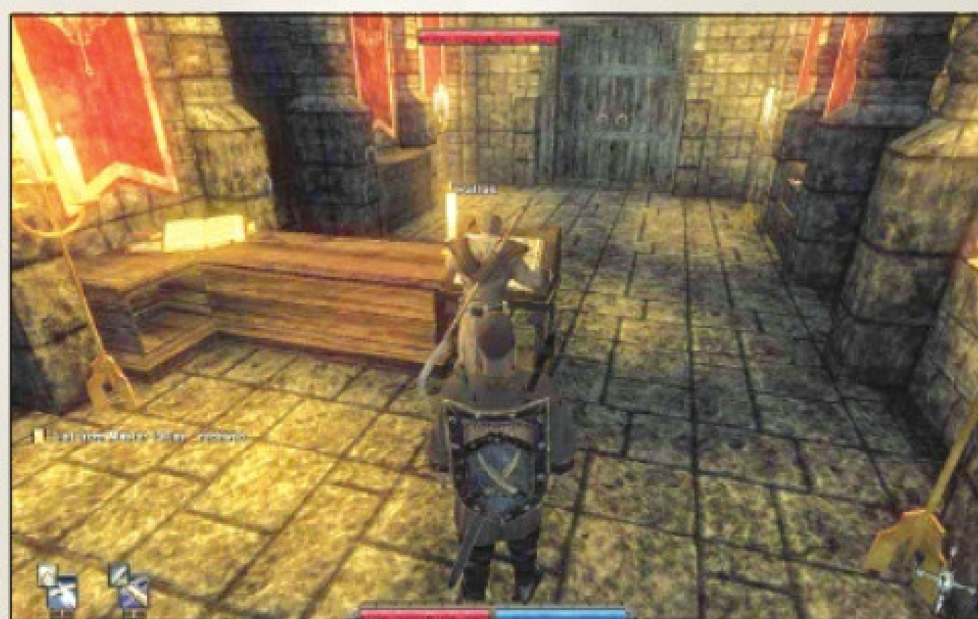

远眺海港

进入海港后，无名者在接到的支线任务中，共有七个阵营任务，一旦选择的一方超过半数（四个），那么他将从城主处获得推荐信前往修道院，这样无名者就可以成为一名僧侣或者法师，如果选择倾向Don，则会成为一名盗贼。

进入修道院后，首先见到导师Pallas，在这里无名者可以选择成为一名僧侣或法师。扫地僧Taylor先给了主角一套僧侣装，然后在他的带领下前往寝室见到审判者Mendoza，他正站在一名学生的尸体前，一番交谈后，他勒令无名者找出凶手。在详细的侦查下，无名者最终找到了凶手Aric，将他赶出修道院后得到自由出入修道院的许可。然后在完成了所有大师的任务后，在修道院大厅中，Mendoza集合众大师举行了正式仪式，让无名者成为了一名法师。

成为法师后，Mendoza带着无名者前往后山，在这里见到了神秘的古代遗址。Mendoza告诉无名者，只有收集到散落在全岛角落中的五块碎片，才可能打开大门。首先在山下的Severn处有一块，让无名者去取得，并且大师Cyrus也带着损坏的碎片前去拜访德鲁伊Eldric，希望能修复它。前往山下营地见到Severn，他告诉无名者，碎片被哥布林偷走，从东面的长索桥离去了。首先前往大师Cyrus处，他告诉无名者，德鲁伊Eldric不知所踪，在其房间中找到遗留物品后，他建议无名者在附近寻找解决办法。在附近Jasmin的小屋前，与她对话，得知她所驯养的巨狼Rufo嗅觉敏锐。喂给它肉食后，随着它的脚步来到一处祭坛，随后在一处石堆上找到了Eldric的法杖，最后在一处遗址前，巨狼停了下来。无名者触摸了一下红色屏障，无法打开，于是回去找大师Cyrus寻求帮助。与大师Cyrus来到屏障前，使用他给予的卷轴打开屏障进入其中，在西北角的牢笼中找到兽人Dork，从它口中得知，德鲁伊Eldric被带走，关入一狭长通道中的隐藏密室中。于是前往东侧的长甬道，拉下拉环进入密室，杀死蜥蜴人牧师后，解救了Eldric并把德鲁伊法杖交还给他。从大师Cyrus处得到破损的Disc，随着Eldric前往祭坛，将一枚施法水晶交给他后，即可得到修复的Disc。


海港灯塔


从大师Pallas处得到名单

顺着大路前行，穿越长索桥，一直走到东北方的神庙遗址，在最深处杀死偷窃Disc的哥布林首领后得到第二枚Disc和开锁印鉴法术。前往盗贼营地，从Don的手中得到第三枚Disc，并且得知有一枚Disc是藏在东面神庙遗址中的。此时在Don宫殿中会有一名叫做Balturo的男子，告知Patty有事相约。前往海港正门海滩的火堆前见到Patty，她告诉无名者希望能找到父亲遗留的宝藏。于是随着她前往Don营地前的墓地，按照她的指示挖出宝箱后，从Patty手中得到钥匙打开宝箱，将指示交给她。她告诉无名者在岛上的五处墓地中埋藏着宝藏地图碎片，并且恳求主角去挖掘。按照Patty的要求，挖出全部五处地图碎片后回到刚开始的墓地，在这里无名者只见到了海盗船长Romanov的手下Eronga，与他对话后得知海盗船长Romanov抓走了Eronga，并让无名者带着地图去见

他。一直沿着西北海岸前进，在一处废墟前，Eronga停下脚步让无名者独自前行。一路杀敌，来到最西北角的海盗船长Romanov面前，在交出地图套问出Patty的所在后，无名者杀死了所有海盗。进入洞穴，从Dillinger的墓穴中挖出宝藏，其中就有第四片Disc碎片。

回到刚才Eronga停下的废墟附近，用从Romanov身上搜出的钥匙打开牢门放出Patty，并告诉她宝藏的事情。她决定待一切事情了结后，与无名者一起离开这座让人厌倦的岛屿。

前往东部神庙，在庙中见到了Mailko，从他的口中得到探索神庙中盗贼团队的任务。没走几步就踩上机关掉落下层，在这里见到了困守此处的Drik，打开通路后，他会带领无名者回到神庙正门，并给予一份远古雕像。从Mailko手中得到神庙地图后继续前进，从Adan手中得到搜索Danilo的任务，此外还有寻找失踪的Olf。无名者在遗址深处找到了Danilo尸体，并从石室中解救出Olf。而后前往发掘现场，将收集到的三份old bust放置在祭坛上，打开三道铁门，进入后一路前行，在一处大门前会被强制传送回二楼，通过的方法唯有变化为蜗牛爬过去，杀死蜥蜴人祭司后从他身上得到第五块Disc和传送石。



收集全Disc交给Mendoza开启遗迹

第五章 远古遗迹

使用传送石回到Mendoza处，将全部五块Disc交给他，即可打开遗迹的大门。与Mendoza一起冲杀进去，在一处石门前停下脚步。然后向右边行走，攀爬到顶层后变蜗牛进入石门右侧耳室，在这里可以拉上一处开关。然后出去，来到石门左侧，爬到岩石最顶端，然后漂浮下去，杀死蜥蜴人后得到雕像，将其放置在祭坛上打开铁门，进入拉上左侧的石门。此时正面石门打开，不过仍然需要使用隔空取物法术关闭前方的巨石机关后才能前进。前进一段发现吊桥被拉了上去，于是Mendoza让无名者继续寻找出路，从右侧前进，用弓箭射击绞盘放下吊桥。进入洞穴中发现Brent，从他口中得知此处有一支蜥蜴人部队正在四处掠夺。向下方探索，在深潭中遇见Jorgensen，得知蜥蜴部队就在不远处。一路杀敌救出兽人Dork，与他一起追寻蜥蜴人的踪迹。离开遗址一路追寻，在Jasmin的小屋前遇见正在围攻他们的蜥蜴人，全灭敌人后从首领身上获得神殿的地图。



杀死蜥蜴人后获得遗址地图



变成蜗牛穿越缝隙

回到Mendoza处，他观看地图后发现面前的吊桥只有从内部才能打开，不过西侧的墙壁不是很稳固，可以利用。跟随他杀死西面冲出的敌人后来到废墙前，按照Mendoza的指示，叫来Vince开凿墙壁，然后使用Mendoza给予的雕像打开祭坛，杀死蜥蜴人阅读转盘文后回到Vince处，此时墙壁已被凿破。变成犀牛从裂口进入，杀死敌人后放下吊桥，让Mendoza和僧侣们进入。

此时遗址最深处的神秘大门无法开启，进入西北方的一处阴森墓地，在这里无名者见到了泰坦领主Ursegor，从他口中得知他是被神灵摧毁肉体后禁锢于此地的。如果要释放他的圣灵，必须杀死神庙中三名守护者，拿走他棺材前的蜥蜴雕像。来到通道中不能打开的三处铁门前，进入杀死三名守护者，取得他们的头骨，回到泰坦领主Ursegor处，即可解放他的圣灵。

在解放泰坦领主的圣灵后，为了表示感谢，Ursegor献出了打开遗址最深处禁锢泰坦大门最后的钥匙，也就是自己的头骨。从棺材中拿到头骨，来到封印之门前。从左至右依次放上Beast、Priest、Guardian、Ursegor头骨后打开大门，不过此时Mendoza显露出真面目，他真正的目的是控制泰坦成为世界的新神。于是他取下Ursegor的头骨，独自一人进入了封印之门。杀死群起而攻的僧侣后，泰坦领主Ursegor出现，他告诉无名者，唯有取得放置在他棺材中破解蓝色光幕的法术，破解光幕后找到并修复他的装备，才能有对抗泰坦的可能。于是无名者返回修道院，杀死所有蜥蜴入侵者，包括地下墓穴中一只变异蜥蜴，并通知所有幸存大师返回神庙中心，此外还收集了被害大师的遗物交给大师Ignatius，最终无名者晋级为大师并从Ignatius手中得到高级法师服。



在地下坟墓杀死变异蜥蜴

第六章 泰坦重生

按照地图提示寻找泰坦装备，来到修道院西南侧遗址中，在祭坛后方的上层空洞中用隔空取物获得雕像，取下后放在祭坛上即可打开大门，注意在遗址中有不少石门是可以直接用铁凿敲开的。从Don的宫殿中进入一处遗址，用浮空术飞上左右两侧走廊，然后凿开石门获得雕像，打开机关后，房间中的骷髅王只有引诱它到房间中央，让火盆喷火才能将其一击必杀，杀死它后能够得到泰坦领主的斧头。

前往西侧水帘洞中的通路，进入后在有地图转盘的房间敲开中间的石室后发现一个按钮，依次按下开启三处石门，其中一处石门通往吊桥前。按下按钮前往右侧高台处，用弓箭射击放下吊桥，随后找到洞穴中所有绞盘，放下铁栅门后杀死怪兽，得到泰坦装甲碎片。


对战泰坦

盗贼营地北侧的火山西部入口与东面贯通，用浮空术飞过去，放下一处绞盘后，注意被堵住的石门下方是可进入的通道，使用浮空术飘下去进入，取得泰坦碎片。由东侧房间进入后，有一处甬道，用浮空术飘过去可拿到一个雕像，然后从陷阱掉下去，这里只有一名蜥蜴守卫，杀死他后，在角落中挖出泰坦双手剑。四处收集全雕像后，回到有地图转盘的中央大厅，放上雕像打开大门，获得最后的泰坦碎片。


旋转转盘能够获得地图

将所有碎片交给德鲁伊Eldric重铸，获得新生的泰坦装甲。装备全套泰坦装甲来到封印之门前，狂傲的Mendoza再次出现，被披上泰坦装甲的无名者轻松杀死，粉碎了他的野心，最后从他的尸体上得到Ursegor的头骨。

进入封印之门，身后浮空地板随着脚步消失，在远古法阵的正中央，泰坦脱离束缚而出，抵抗他的唯一方法是在他发射散射光束时，使用盾牌弹射回去，使之陷入硬直，然后冲上去攻击，重复几次即可击败他。其中当他使用全体地震攻击时，需要跳起躲避攻击，当使用转圈光束攻击时，可以跑到圆盘里层。还有就是圆盘上一旦有地板闪烁，证明不久后地板会消失，此时必须跑到未有闪烁的地板上，才能躲避坠入岩浆的命运。

利用泰坦领主装备的威力弹射泰坦力量数次后，泰坦再次被诸神的封印拖入火山深处。然而这是徒劳无功的，其后泰坦之族突破封印在世界各地崛起，而荒岛这个唯一未被泰坦肆虐的地方，为人类的明天保存了一丝希望……

RISEN 支线任务

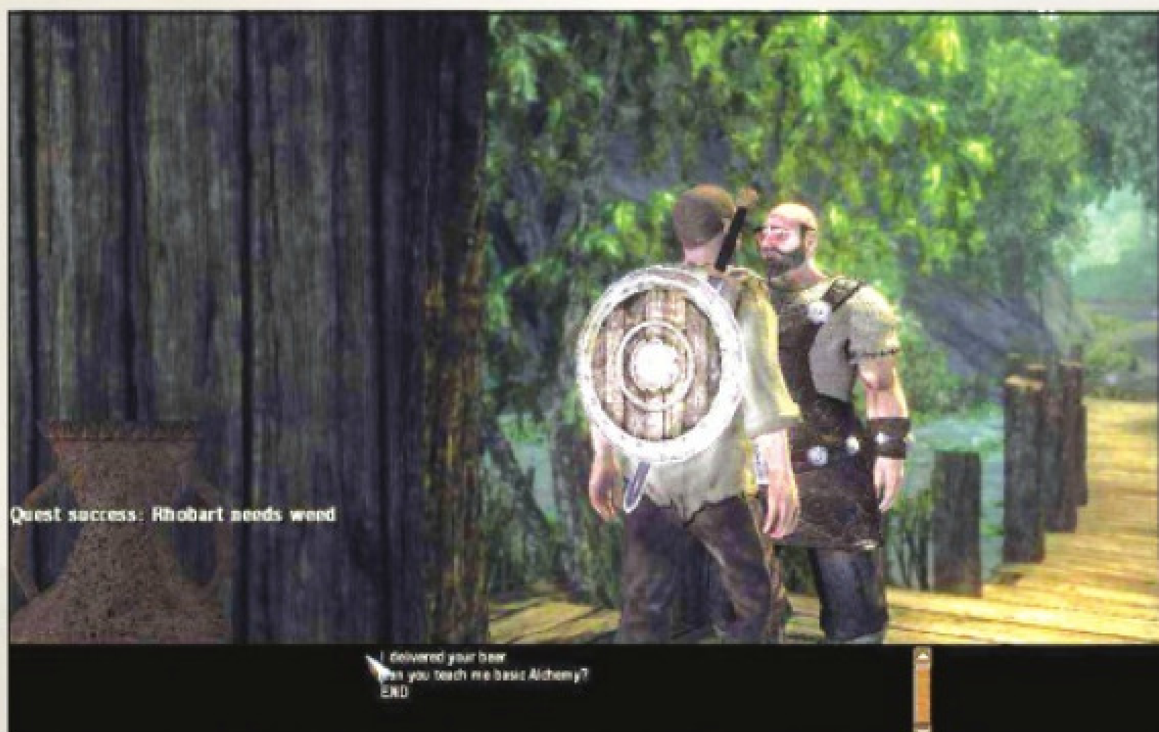
盗贼首领Don身边的Fincher可以在玩家选择阵营前，教授10级的剑术，鉴于剑术是后期较为适合的技能，因此可以积攒技能点和金钱，在选择阵营前学习。如加入修道院阵营，则只可学习最高7级剑术，2级开锁。但可修习最高10级的棍术，三种不同的水晶法术。唯独成为法师（Mage）才能学习印鉴法术（Seal），当智力分别达到50、100、150、200后可以从大师Ignatius处习得印鉴法术。此外从海港Olf处可学习采矿，在游戏进行到搜索五块Disc时可从Patty处学得3级开锁和杂技。此下支线任务是笔者选择法师路线能完成的最多任务，如果初期被修道院的人员打晕直接被强行征召，那么就只能成为僧侣，并在离开修道院后不能接到盗贼营地和海港的任何支线任务。

盗贼营地

1.消灭蠕虫：从营地木桥处的Doug处接得，根据他的指引杀掉蠕虫后即可，完成后从Doug获得盗贼营地地图。此外这也是从Sam处接得的让猎人回归任务的一部分。

2.消灭飞蛾：进入营地后，与篝火旁的Ricardo聊天，与其对话后，前往东南侧岛上杀死四只飞蛾后即可完成。此地有两个箱子，其中一个箱子中有黄金剑碎片。此外只要得拾取此地的铁锹，就可以在一些特定地点挖开浮土，获得地下宝箱。

3.收集兽肉：与Rachel对话后，得到获取10块Raw of Meat的任务，在杀死狼和刺猬后可以获得兽肉，交给Rachel后完成任务，此后只要完成盗贼营地中任何任务后告知Rachel，都可以获得经验值奖励。



从Rhobart处可以用Weed换取经验和金钱

4.讨要烤肉：与Brogar对话后，得到向Rachel讨要烤肉的任务，此时可以自己烤一块，或者完成“收集兽肉”任务后，从Rachel处得到烤肉后交给Brogar完成任务。

5.换班：完成“讨要烤肉”任务后，

Brogar让无名者前往左边火堆处，让Clay前往湖边与Phil换班。见到Clay后，选择给他钱或者干脆击败他后，即可告知Brogar完成任务。

6.擂台挑战： 与烤蜥蜴旁的Craig对话，得知一旦参加营地擂台赛，可以在他这里下赌注，然后赢取双份赏金。而后依次和Ricardo、Lorenzo、Domingo、Craig、Brogar在西面擂台处单挑，获胜后取得双份奖金，其中如果首先完成Lorenzo欺骗无名者的任务，那么他会拒绝与主角单挑，单挑Domingo必须先请他喝杯啤酒才可以。

7.欺骗者： 与Lorenzo对话，他会告知无名者后山有神殿废墟，埋藏着无数宝物。跟随他来到营地北侧后，他翻脸敲诈主角，击败他或者交出金币，可以完成任务。

8.工人复工： 与火堆旁的Hawkins对话，得知他手上的搬运工人拒绝工作，主角需依照任务地图依次找到Brenon、Dwight、Enrico。Brenon只要完成消灭飞蛾任务即可说服他；Dwight需要威胁他或给他金币后才会返回工作；Enrico的位置在最南边，必须哄骗他，交给他一个无用的护身符后，他会回去工作。


带领群贼前往遗址



后山的兽人千万不要惹

9.搬运货物： 让Dwight回归工作后，与Don宫殿前的Beppo对话，即可完成他搬运货物的委托。

10.寻找失踪者： 与Rachel对话，得到调查Brogar和Sam的任务后，与Brogar对话得到寻找失踪者Drogan的任务，前往营地下方Luis东侧的山洞进入，找到Drogan的尸体后，从他的尸体中找到黄金剑碎片和一份名单后交给Brogar完成任务。

11.寻找猎人： 与Rachel对话对话后，找到Sam，与之对话得到要求Doug和Luis重新狩猎的任务。到Doug处协助他消灭蠕虫即可完成，到南边Luis处完成杀死他身边三只刺猬的任务即可，然后回复Sam即可完成任务。此外如果此时回到Jan身边与之对话，然后告知Sam可以得到额外的经验值。当完成驱逐Brogar任务后，再与Sam对话，Sam将回到沼泽中继续狩猎，你可以在Luis的身边找到他。

12.收取保护费： 将从Drogan尸体上得到的名单交给Brogar后，他交给主角在营地中收取保护费的任务。按照任务地图依次收取保护费后，与Brogar对话，可以选择不将钱交给他也能完成任务。

13.送啤酒： 与营地东侧湖心屋中的Rhobart对话后，得到将10瓶啤酒交给Rachel的任务。把啤酒交给Rachel时可以索取100元钱，然后告知Rhobart时，如真实告知可以得到一半的钱，如果隐瞒可以得到全部。

14.酿酒： 从Rhobart手中可以得到收集10个Weed酿酒的任务，用10个Weed换取70金币和50经验。当把Weed给Rhobart后，可以把他砍翻了夺回Weed重复交易，理论上可以获得无限金钱和经验。

15.湖心怪： 从Rhobart处得到杀死湖心中三名Bog Body的任务，杀死它们即可完成。

16.驱逐Brogar： 当完成“收取保护费”任务后，告知Rachel，她会命令主角与Brogar交谈，让他停止这种行为。完成后告知Rachel，她让主角将Brogar从营地中赶走，与Brogar对话后即可驱逐他，并且获得他的房间。此时与Sam对话，也可以完成“寻找猎人”支线。

17.扫荡遗址： 见到Don后，与他身边的Fincher对话，得到扫荡僧侣在沼泽边缘的遗迹探险队的任务。与营地中盗贼对话，可以带领他们前往遗址，杀死此地的11名僧侣后完成任务。

18.寻找东方遗址入口： 完成“扫荡遗址”任务后，Fincher会交给主角全岛地图，然后只要按照地图指示，找到东方神殿遗址入口，然后告知Fincher即可完成任务。

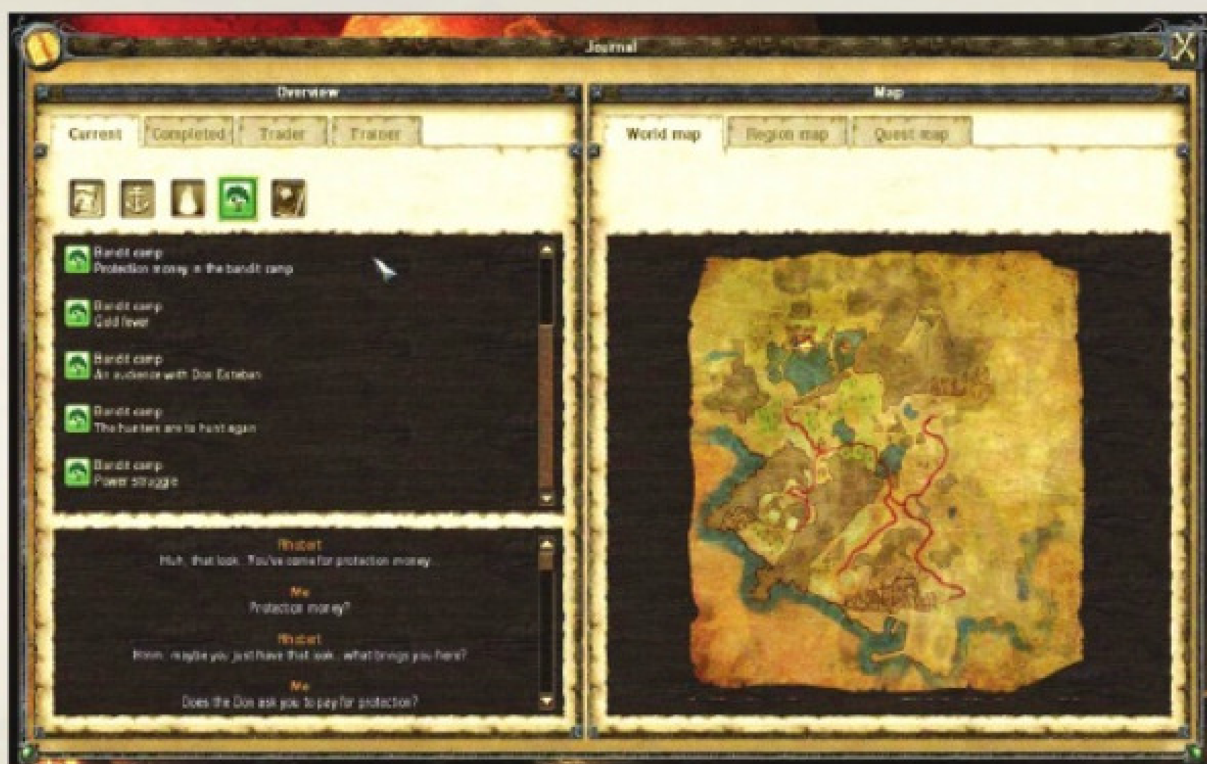
19.寻找宝藏猎人： 与Don对话后得到寻找宝藏猎人的任务，前往海港找到Olf和他的两个兄弟，即可完成任务。

20.报告海港情况： 与Don对话后，得到前往海港，与此地盗贼首领接头的任务。与妓院地下的盗贼领袖Scordo对话后，然后告知Don即可完成任务。

21.探索东方遗址： 当完成“寻找东方遗址入口”和“寻找宝藏猎人”，并且完成海港任务放出Olf后，从Fincher得到通知三名宝藏猎人前往东方遗址探索的任务，找到三人一一告知，然后回报Fincher即可完成任务。

22.拜访Illumar大师： 与Don身边的药剂师Cormac对话后得知，前往东北方的修道院，找到大师Illumar，可以学会如何抄写卷轴。此任务一旦在海港选择加入僧侣，将无法完成。

23.叛徒Brogar： 在觐见Don时可以将Brogar在营地中的行径告诉他，那么进入盗贼营地北方山洞后，需要在断崖前见到Brogar，杀死他即可完成任务。

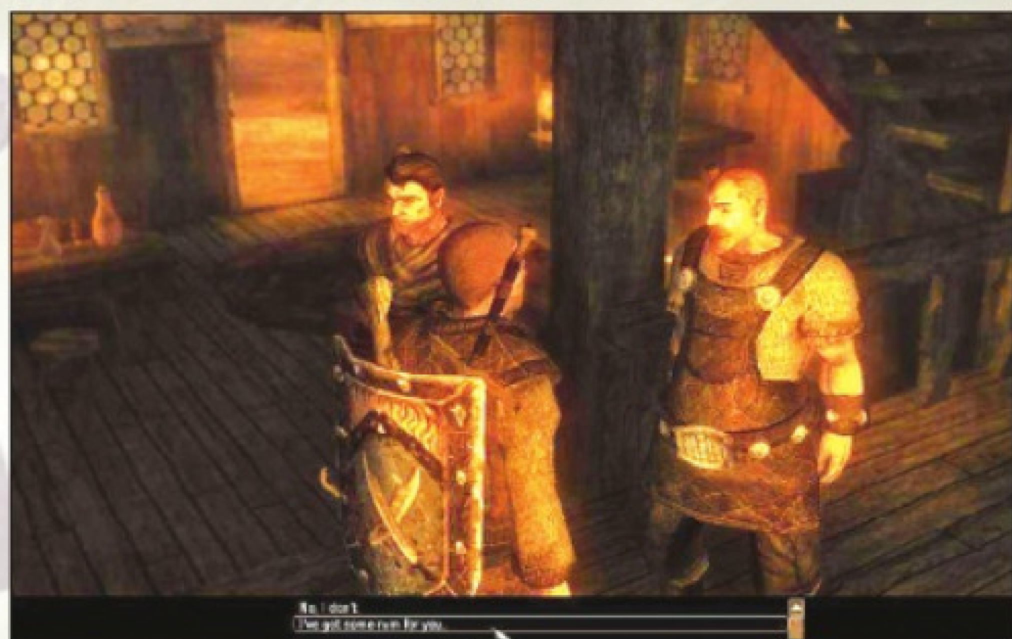


切换任务地图能更好的找到目标

海港

1.敲诈Costa：从海港后门进入后不远会遇见Delgado，与他对话后得知如果要亲近盗贼方，最好的方式就是帮助他向旅店老板收取保护费。前行几步，会遇见Sebastian，他会询问主角与Delgado对话内容。此后收取了Costa的保护费后，可以交给其中一人，这是阵营任务，完成后会向相应阵营偏向一点。Costa的保镖Fuller可以事先挑衅击倒，那么当Costa反抗时，无名者只需面对他一人即可。

2.出卖鱼铺：前行在丁字路口遇见Philus，与之对话得知他想出卖自己的鱼铺。在海边Patty的酒店中遇见渔夫Nico，在击败他一次后，第二次与他对话并买酒给他喝。此后花300元从他手中购得戒指后，告知Philus即可完成任务。


请渔夫Nico喝酒

3.送药：与海港北侧大锅旁的Belschwur大师对话，得到送药的任务，按照任务地图将药送到每个人即可完成任务。

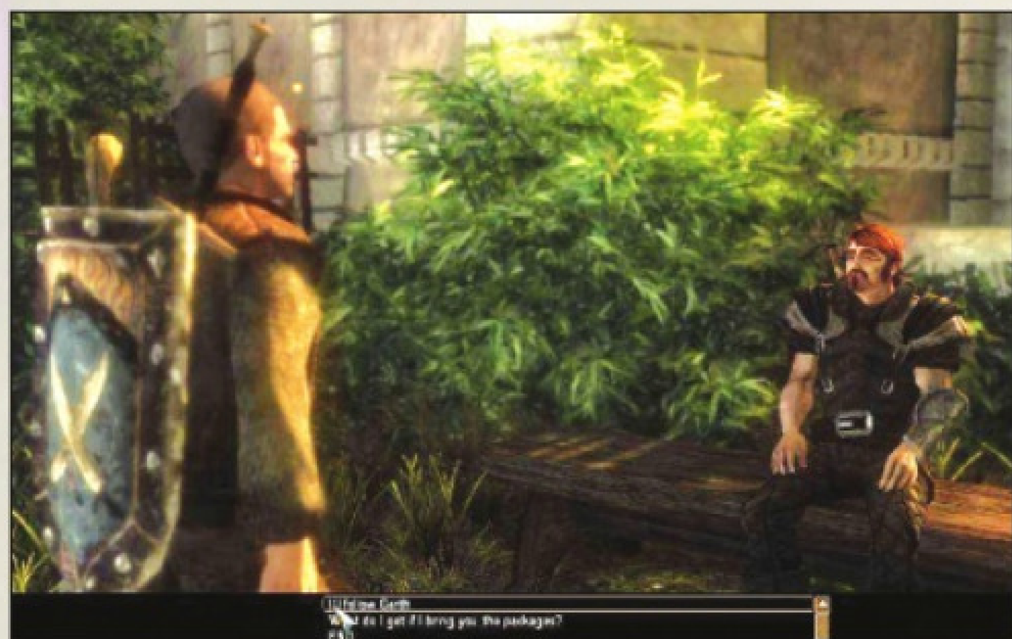
4.生病的农妇：在送药过程中，给海港后门附近的Martha送药时，他会提到想为妻子找个舒适的地方养病。回去找到Belschwur大师，得到找Costa帮忙的提示，然后从Costa处买到一个床铺，然后告知农夫夫妇即可完成任务。

5.寻找兽皮：与大锅旁的Flavio对话，得到用五张狼皮和五张野猪皮向Baxter换取肉食的任务。首先回答出Baxter提出的数学乘法问题，然后在海港中可捡到或购买到足够皮毛，如先前学习了剥皮术以获得了足够皮毛，可直接换取肉食交给Belschwur大师完成任务。

6.觐见城主：完成Belschwur大师交与的送药任务后，海港中的僧侣守卫将通知无名者前往城主住宅。见到城主后，可以选择阵营，这里建议在未完成海港全部支线前保持中立。然后从领主处接到驱逐盗贼间谍的任务，当无名者选择偏向僧侣阵营时，才能完成这个任务。此时留在海港中的所有盗贼间谍也将全部横死接头。

7.铁匠Walter：与铁匠Walter对话，得知由于缺少帮手他无法得到休息的时间。进入店铺与店主Alabro对话后，在城墙上与城门口分别找到正在喝酒和扫地的铁匠助手，付给两人金币后即会前往铁匠处协助工作，然后告知Walter即可完成任务。

8.秘密跟踪：与铁匠铺旁不远处坐在长凳上的Weasel对话，得到跟踪药店伙计Garth的任务。在未被其发现的情况下，一直跟随到Josh酒吧对面，发现他与Cutter在对话。交谈后击倒他们，即可完成任务。在追踪过程中，不能被Garth发现，此外在经过妓院门口时，妓女Lilly会邀请主角进去坐坐，一旦答应也会导致任务失败，最后按照将所得物品交给盗贼Weasel或是铁匠Walter的不同，会向相应阵营偏向一点，这是阵营任务之一。


从Weasel得到秘密跟踪任务

9.收保护费：当完成“秘密跟踪”任务后，如果偏向Weasel，那么他将交给主角收保护费的任务。分别向Alvaro和Konrad收保护费，找到Alvaro的法杖后向他讨账即可完成任务。而Konrad的部分，首先要从Weasel处得到他养牛的消息，然后前往海港后门处于农民对话了解牛的近况，随后告知Weasel，再次前往海港后门，杀死牛取得牛头后放到Konrad二楼的床上，这里只能从楼顶翻墙进入，否则必定会被Konrad发现。如果发现的话，击倒他，放上牛头后再向他使用笑话卷轴，最后也可完成任务。

10.治疗药水：与旅馆老板Leonardo对话，得到收集治疗药水原料的任务，将原料收集完毕交给他后得到两份治疗原料以及300经验。

11.传家宝：在Don旧居门口见到Toni，从他的口中得知旧居中的密室中藏有Don的传家宝，希望无名者能够找到并将其交给他。与守卫旧居的Hernandez对话后进入，进门右转来到有王座的房间，检查房间中的森林图案打开暗门，在其中的柜子中找到项链。然后按照将项链交给Toni或Hernandez，会向相应阵容偏向一点，这是阵营任务之一。

12.Jack的宝箱：在灯塔守护者Jack所在的下层房间角落处可以找到宝箱钥匙，前往上层就可以打开Jack的宝箱了。此外为酒鬼Jack买一杯酒，也可完成得到经验值。


打开Don旧宅中的密室

13.寻找间谍：与守卫Rodriguez对话，得到搜索间谍的任务。让无名者与Flavio、Baxter和Nelson交谈，找出谁是间谍。在路上主角会被Cid叫住，他要求无名者将调查的情况全部告诉给他。与三人对话后，得知住在Costa二楼房间中的Doyle形迹可疑，此时按照放他离开或者逮捕他，会向相应阵容偏向一点，这是阵营任务之一。

14.威胁Butcher：如果在上个任务中偏向盗贼，那么将在Cid处接到连续任务，就是前往威胁Butcher，然后撬开他房间中的箱子，洗劫一空即可完成任务。

15.春宵一度：进入妓院后，与老板娘Sonya对话后，与Olga对话得到100经验和一个笑话卷轴。进入左侧澡堂，见到Gwen，与之对话得知她被大厅中的Erikon打了。回头找到Erikon，打败他后从他身上拿到与Patty支线有关的钥匙，告知Gwen即可。

16.寻找Plates：与守护仓库的Carasco对话，得到找回失窃的Plate的任务。与Lukor对话得知在酒馆中的Ingarv和Vasili二人，还有在港头搬运的Duram，从Duram处可花

200元购得他房间中的钥匙，然后到兽人Ukkos处二楼的房间中打开Duram的箱子获得Plates。而在酒馆中的Ingarv和Vasili二人，均可击倒他们获得Plates。当获得全部Plates后，选择交给守仓库的Carasco或在一旁游荡的盗贼Lukor，会向相应阵容偏向一点，这是阵营任务之一。

17.寻找金碗：与守护仓库的Carasco对话，得到找回失窃的金碗任务。此后需要找到探宝盗贼三人组，才能取回金碗。他们分别是在Josh酒吧的Dirk，Patty酒吧的Dytar，此二人处可花150元购得金碗。最后一个金碗必须前往Don的旧居，找Olf花200元买到情报，然后前往Jack所在的灯塔，在Jack的宝箱上方就藏着金碗，可以从Jack处购买隔空取物法术获取金碗，此后选择将金碗交给守护仓库的Carasco或妓院地下密室中的盗贼领袖Scordo，会向相应阵容偏向一点，这是阵营任务之一。


潜入仓库最顶层获得海盗船长Romanov的宝藏

18.海盗船长：与海港守卫Sergio对话，得知不远处的小屋中囚禁着海盗船长Romanov，希望主角能够从他口中套出他窝藏在海港中的财富。到门口时，看守Marek要求主角找个酒吧女来作陪，否则不让他进入房间。这里可以选择砍翻他，扒窃或是带来守护仓库的Carasco前凳子上闲坐的酒吧女，均可获得钥匙。进入后见到海盗船长Romanov，得到他的财宝钥匙，并告诉他宝箱就在海港仓库的最顶层。从兽人Ukkos正对的房间进入，右转上楼到达屋顶，顺着房顶来到仓库顶层，获得宝藏。然后选择将其交还给海盗船长Romanov或者是海港守卫Sergio，会向相应阵容偏移一点，这是阵营任务之一。

19.Nelson的戒指：与Nelson对话得知他的戒指被盗走了，找到Cid身旁的女人Kayleigh对话，将她窃得的戒指交还给Nelson即可完成任务。

修道院

1.哥布林盗贼：与修道院山脚处的Severn对话，交给他海港推荐信后，得到清剿附近哥布林盗贼的任务，杀死全部哥布林即可完成任务。

2.凶猛的野兽：首先给Bryn一杯啤酒，然后从他那里得到一起清剿野兽的任务，跟随他杀死稻田中的野兽后即可完成任务。

3.杀死飞蛾：与田地中的Derry对话得到杀死飞蛾的任务，杀死田地旁的八只飞蛾即可完成任务。

4.修道院擂台赛：进入修道院后，跟随扫地僧Taylor前往庭院，在这里见到武术教头Aric，首先按照他的要求从铁匠处得到一根法杖，然后依次与Tuckey、William和Kato对垒，最后击败Aric大师，即可完成大师Vitus的任务。

5.修道院谋杀案：跟随扫地僧Taylor前往寝室，在这里见到红眼怪人——审判者Mendoza。此时发现有一名学生被杀，于是他交给主角彻底清查凶手的任务。首先从被杀者房间中搜索三样证据，然后与Caspar对话，再去从修道院门口导师Pallas处得到名单，依次按任务地图与每个人对话，最后从守护陵园的Yoki处得到线索。将调查到的所有情况告诉Caspar，得知疑点在扫地僧Ash的身上，注意这里如果卡关停滞不前，可尝试与人物地图上标注的所有人员反复对话直至无剧情为止。首先要与Ash打一架，打败他后得到将10份烟草贩卖给修道院中人员的任务，卖掉它们或自己抽掉，最后与Caspar对话，选择在低级僧侣休息区南端的澡堂中等待。在浴缸中等待一段时间，教官Aric进入，打败他后，将一切事情告知大师Vitus即可完成任务。


在凶杀现场搜索证据

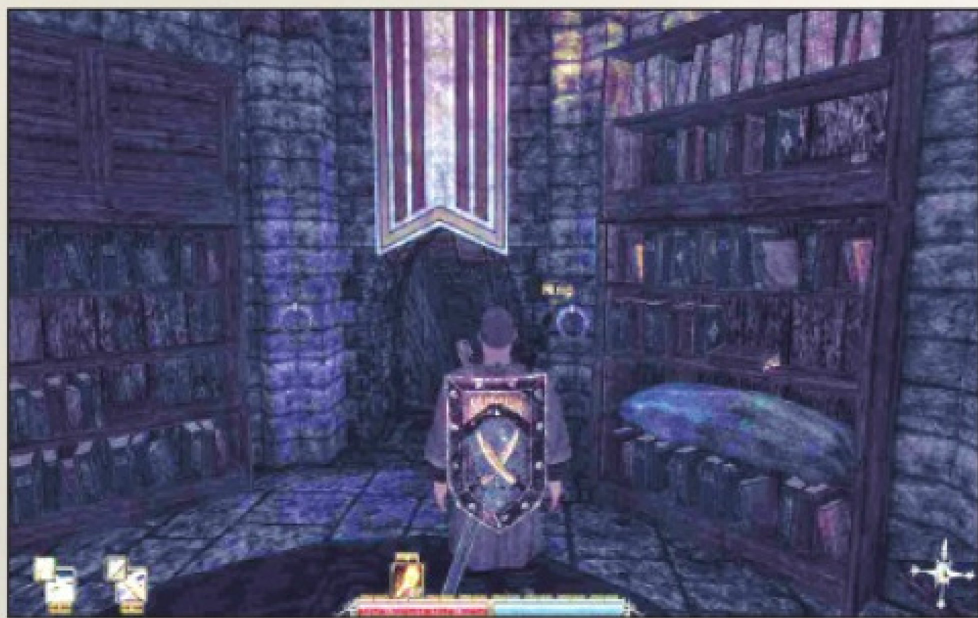
6.大师Ignatius的任务：随他来到图书馆，翻阅所有资料后回复他，得到下一步任

20.找爸爸：与酒馆老板娘Patty对话，答应帮她在海港内寻找父亲的踪迹，以及寻找能够离开的秘密通道。然后按照提示与海港内的Vasili、Erikon以及海盗船长Romanov对话得到线索，最后将从Erikon身上抢得的钥匙交给Patty看。随后前往Costa旅馆附近锁住的屋子，从屋子中的箱子里找到Patty父亲留下的字条，然后将字条交给Patty后，她请求主角带她离开海港。当主线进行到从海港盗贼领袖Scordo处取得密道钥匙后，就可以带着Patty从密道离开，完成任务。

21.Tilda的儿子：与在海港大门附近打扫的Tilda对话，得到查看她儿子近况的任务。分别在盗贼营地找到Beppo，修道院找到William，然后在大地图中央的小屋中找到Leon，然后回报Tilda即可完成任务。

22.寻找盗贼首领：当完成海港偏向修道院阵营后，城主会交给主角寻找盗贼首领的任务。从妓院老板Sonya处买到消息，然后来到左侧的澡堂中调查进门口右侧的森林图画，即可打开通往地下的暗门，找到海港盗贼领袖Scordo，击倒他获得秘道钥匙完成任务。

23.窃贼哥布林：从铁匠Walter处得到获取哥布林收集的矿物的任务，杀死岛上散居的哥布林后会获得袋子，当收集满15个后与铁匠对话换取酬劳。


图书馆进门右侧尽头的铁环就是地下入口的机关

务。当可离开修道院后，来到修道院西面的遗迹，进入后用隔空取物法术关掉机关，发现学员的尸体和火焰水晶，回去告知他完成试炼。当完成所有大师的要求后，大师Ignatius会让主角前往铁匠处获取法杖，与铁匠对话后得到法杖，告知Ignatius即可完成任务。

7.进入墓园的许可：从厨师Harlok处得到美酒后交给墓园守卫Yoki，即可得到进入墓园的许可，在角落中还可找到谋杀案被害者埋藏的宝物。


使用隔空取物扳动开关

8.大师Cyrus的任务：来到修道院山脚下，告知Severn将发掘到宝物送到修道院大师Cyrus处，即可完成任务。

9.Rufus需要的书籍：在图书馆中的Rufus想要一本关于战斗的书籍，当可以进入墓园后，在坟墓中找到书籍交给他即可完成任务。

10.大师Illumar的任务：首先按照他的要求阅读书籍创造卷轴，随后必须从门外扫地的Enzo处得到Quill，最后必须学会五种印鉴魔法卷轴的创造方式。首先阅读Illumar大师所在地点、大师Ignatius带主角前往的图书馆中的所有书架，并且询问大师Cyrus，可以学得三种卷轴。注意那些学生或大师正在阅读的书架，必须等他们离开后阅读。在图书馆中拉下拉环进入密室，在密室中随时注意拉环拉下，可以打开隐藏的房间。当进入地下大厅时，正面有一扇门无法打开。阅读书架，然后触摸绿魔球得到浮空术飞到二层，在这里触摸绿魔球得到开锁法术打开面前和刚才无法打开的房间。然后前往二层，同样使用浮空术飞到对面的房间中，从书架上学得蜗牛术（按下鼠标中键可复原），直接从地缝中爬到刚才打开的房间，同样从地缝钻入见到大师Abrax，按照他的要求找到药剂原料，即可完成他的考验。而后阅读他书架上的书籍，再回去找大师Illumar旁的学徒Erlan和Enzo，用从地下图书馆找到的卷轴制作方法分别从他们手中获得最后两份卷轴制作方法，最后告知大师Illumar，然后按照他的要求在工作台上创造照明卷轴即可完成任务。

11.Erlan和Enzo：Erlan和Enzo由于一只火鸡闹得不愉快。前往厨房，从厨师Harlok处花200元买到火鸡交给Enzo，即可完成任务。

12.扫地僧Dalman：在通往修道院大殿拐角处的扫地僧Dalman不愿意继续与猪圈为伍，因此拜托主角为他找寻出路，报酬是酒窖的钥匙。前往修道院前门，找到扫地僧Taylor，给他10个苹果后（可从扫地僧Caspar处购得），就可让他替换Dalman了。

13.William的新位置：当揪出Aric大师为谋杀犯后，在演武场中央的William会要求成为新的武术教头。与大师Vitus对话后，告知William可以完成任务。

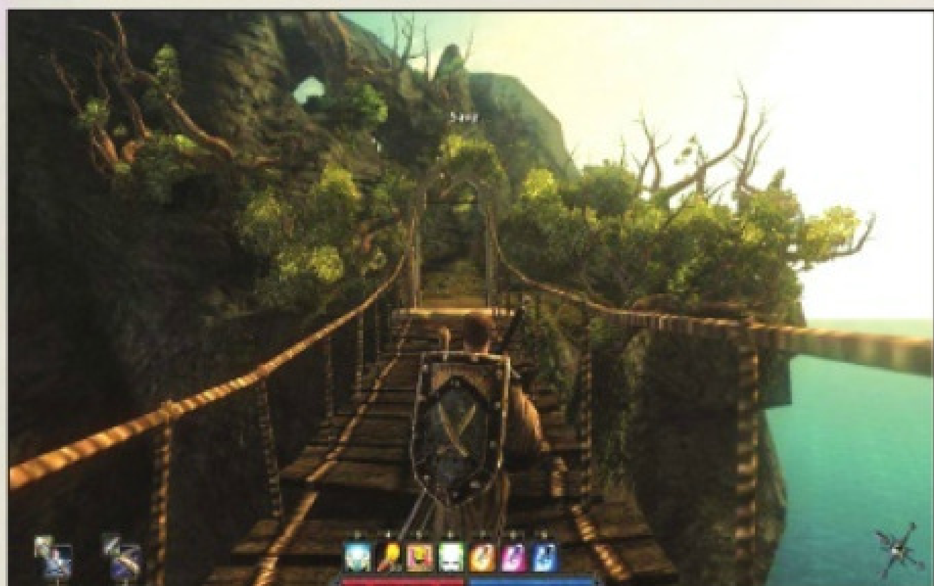
世界任务

1.协助农场：在遇见Jan旁的农场，可以帮助老迈的农场主Tristan整理农场。先帮助田地中的农民收取麦子，然后帮助Henson在农场后方的山洞中杀死五只狼，即可完成任务。当完成杀狼任务后，Henson会等在洞穴门口，说有修道院的人前来抓丁。由于对方是无敌状态，因此只有随着Henson到谷仓中睡到第二天早上，即可躲避修道院的来人。



14处传送石所在位置

2.被诅咒的指环：当完成Tilda的儿子任务中，见到Leon，从他口中得知有一个亡灵在不断使用诅咒戒指诱惑他。从他手中得到一枚诅咒戒指，然后按照地图前往各地收集所有诅咒戒指，并在坟墓中杀死骷髅王，就可以完成任务了。从骷髅王身上可得到召唤骷髅的印鉴魔法（需要印鉴魔法等级3），还有前期不错的盾牌。此外在东北角废墟杀死骷髅后，从最顶层漂浮到对面山崖上的坟墓前，可以获得加速印鉴。


穿越吊桥追逐窃走Disc的哥布林

3.Henrik的请求：在寻找Disc的路上，可在经过绳桥旁遇见猎人Henrik，他请求主角前往东北神庙废墟杀死巨兽Gyrger，杀死后回报Henrik即可完成任务。此后在Jasmin的小屋前可以找到他，他能教授弓箭。

4.探索神庙：从德鲁伊Eldric处得到探索遗址秘密的任务，在遗址中转动四处圆柱后完成。四处圆柱分别为Mendoza第一、二次停止的位置，得到地图后有蜥蜴人冲出的房间中有两根圆柱，从上面阅读了泰坦的由来后完成任务。

5.十四处传送石：进入第二章后从Mendoza处得到修道院传送石，然后从各地收集而成。分别为：盗贼营地（从Fincher处获得），平原神庙（在神庙前的一名蜥蜴人身上），海港传送石（按照选择阵营的不同，分别从Carlos或Scordo获得），东北神庙遗址（在营救Eldric前的一名蜥蜴人牧师身上），北方神庙（在神庙前的一名蜥蜴人身上），东部海岸（在Jasmin房屋旁不远处的一名蜥蜴人身上），东方神庙（在神庙底层的一名蜥蜴人身上），南方废墟（在海港北方交叉路口的一名蜥蜴人身上），东南海岸（在通往小片湖泊旁边的一名蜥蜴人身上），西南遗址（在遗址前的一名蜥蜴人身上），修道院（由Mendoza直接给予），西部遗址（在Neil房屋旁的一名蜥蜴人身上），火山西面入口（在其中守护泰坦宝藏的一名蜥蜴人牧师身上），火山东面入口（在洞穴进口不远处的一名蜥蜴人身上）。P

RED FACTION GUERRILLA

红色派系——游击战

■辽宁　枫红一刀流

良　总评 7.5



制作	Volition Inc
发行	THQ
类型	动作射击
语言	英文

文化包容性	7.0
上手精通	7.5
画　面	8.5
音　效	8.0
创　新	7.0
剧　情	7.0

操作键位

使用道具：E
武器菜单：Q
切换武器：数字键1～4
主要攻击/开火：鼠标左键
次要攻击/肉搏：鼠标右键
跳跃：空格
蹲伏：C
填弹：R
视角大小：F
奔跑：左Shift
暂停：Esc
世界地图：Tab
缩放小地图：=/-
载具加速：W
载具倒车/减速：S
载具手闸：空格
载具后视镜：R
载具换座位：鼠标右键

为什么要玩这款游戏

这是一部由《黑道圣徒》开发组Volitions最新打造的开放式科幻射击游戏，它改变了前作传统射击游戏的风格，提供一个广阔的火星世界供玩家驰骋探索，包括地貌特征迥异的六大区域，还有穿越辐射区的神秘原住群落。火星的地貌以山脉和平原沙漠为主，几乎没有湖泊和植物，不像地球生态那么富有生机和变化多样，看上去有些粗犷和单调。

游戏的最大特色是自由度和破坏性，它沿用了《黑道圣徒》的设定，在某一区域设定控制度和声望值，只有完成一定的支线来积累声望和控制度才能解锁主线任务。而支线任务不必全部完成，选择的余地很大，玩家可以根据喜好来决定玩哪种类型的支线。另一方面，游戏强调超强的破坏性，玩家要对地球防卫军的军事建筑进行打击，使拆房子成为游戏的主旋律。多数时间玩家担任的是类似“火星暴力拆迁办”的角色，要采用多种手段来拆毁建筑，既可以射爆气罐、放置炸弹来爆破，也可以驾驶重型工程车冲撞，还可以操纵强大的步行机甲或坦克进行轰击，而最简单的工具则是一把大铁锤。

游戏的节奏明快，主线流程也不长，但丰富的支线任务使内容变得充实。只是游戏中被迫进行漫漫长途的驾驶体验，又不像《侠盗车手》和《黑道圣徒》那样有电台可听，难免会感觉一些困顿疲劳。

帕克地区任务（Parker Missions）

欢迎来到火星（Welcome to Mars）

梅森（Alec Mason）来到火星车站，检票的时候看到悬赏通告上的金发女子。在站外见到接站的哥哥丹（Dan），两人在途中唠起了家常，得知火星被EDF（地球防卫军）变成了血腥镇压的殖民地，他们为了霸占矿产正在不遗余力地欺压和驱逐当地居民。回到家里，哥哥出屋和一名女子说话，那女子试图说服哥哥什么，梅森认出她正是车站悬赏通告里的人。同时在一辆车里面，一个灰发灰袍的人肃穆地注视着他们……

梅森被丹带到EDF的一座研究站，丹在山丘上望风，梅森拿着铁锤下去拆主楼和哨塔。重点砸断立柱，等两座建筑坍塌掉，从废墟中收集废料（Salvage），它在火星相当于金钱，可用来购买升级项目。拆完建筑跑过去和丹会合，这时一架侦察机出现要逮捕两人，丹为了掩护梅森被乱枪射杀。梅森为了给哥哥报仇，带着铁锤前往

EDF的前哨，却被士兵当成RF（红色派系）的成员。就在即将被处决的时候，被发动袭击的RF游击队救下。

解决掉士兵，那个灰发灰袍的长者走到身边，原来他是RF游击队的指挥官，他说丹也是RF的一员，梅森现在无处可投，便跟他们前往RF的据点——帕克安全屋（Parker Safehouse）。

加入红色派系（Better Red Than Dead）

萨曼雅（Samanya）跑过来和梅森说话，她就是悬赏通告里的那个金发女子。她送给梅森一份战地手册，从上面可查阅地区介绍和人员信息等资料，得知火星上划有六大地区，分别是：帕克（Parker）、星尘之地（Dust）、不毛之地（Badlands）、绿洲（Oasis）、自由之火基地（The Fire Zone）、地球观测站（EOS）。它们都被EDF控制着，RF的目标是驱逐EDF，解放这些区域。EDF是强大的正规军，游击队只能避其锋芒，旁敲侧击攻其弱点。

跑到车库的黄圈处，从铁柜里拿补给，然后到红圈处（地图以黄色拳头标识表示）接主线任务。这时要前去摧毁游击队废弃的基地，避免敌人捕捉到游击队的踪迹。跳上车开到指定位置，下车过去拆建筑，用枪射击附近的氢气罐能节省点时间。正拆得热火朝天，有几名EDF的士兵跑过来围剿，换枪射杀他们，再继续拆完建筑驾车返回安全屋复命。



萨曼雅将战地手册交给梅森

伏击（Ambush）

到安全屋的东边峡谷接新任务，得知萨曼雅前去收拾一名EDF的高级军官，现在梅森前去协助她完成任务。和萨曼雅通话，得知她落入陷阱遭遇伏击，于是连忙驱车赶往东南方救应。救出萨曼雅后跟着她来到一侧平台，先到旁边弹药箱拿补给，然后等候敌军的到来。几分钟后，满载士兵的两辆卡车冲了过来，躲在矮墙后逐个消灭，子弹不够可换手枪，或者跑下去拣。将所有敌人清除，任务完成。



占据有利地形阻击进犯的敌兵

发动你的引擎（Start Your Engines）

游击队准备往星尘地区转移，梅森要清除帕克东部的传感器，使敌人不能注意到游击队的行动。传感器共有12个，争取一路连续撞倒，不要漏掉，否则后面追逐的敌人越来越多，想要杀回马枪就难了。如果车辆破损严重，要迅速找到空车，并将敌人甩开一定距离再换车。此任务结束后，成功解放帕克地区。

星尘地区任务（Dust Missions）

集会点（Rallying Point）

本地区的矿工将举行一场集会，EDF的贡纳森（Gunnarsen）将军率队在那里设伏，可能要展开一场大屠杀，梅森的任务是前去制止他们。

冲入聚会地点消灭伏击的EDF士兵，随后敌人在四处广播站进行煽动性广播，要求矿工到别处集合，任务目标变更，要摧毁四座广播站，有三座建在崖边，最快捷的方法是驾驶工程车直接撞塌它们。拆完所有的广播站，接下来的任务是杀死贡纳森，换辆满血的工程车找过去，贡纳森准备驾车逃跑，堵住他的路把他撞下车，开枪射杀或直接碾压。



EDF军队正在和掠夺者恶战，赶快驾驶掠夺车逃走吧

空谷的回响（Ultor Echo）

游击队在不毛之地建立了一座新据点，并在附近藏了一些武器装备，不想被火星原住民——掠夺者部落发现给拿走了，梅森的任务是找回这些武器。

按着导航路线跟过去，发现一辆掠夺车沿山谷逃窜，牢牢尾随在后面，距离过近会被发现，跟在红圈的边缘即可。最后看到掠夺车冲进岩壁的一道光团里，原来那道岩壁不过是全息技术制造的伪装。冲进光团进到另一边的山谷，一路追去找到那辆掠夺车，穿过狭道找到一座废弃的采矿建筑。穿出废楼沿着山道绕进一座建筑，沿途听到掠夺者混沌不清的低语声，像是和什么东西说话。用铁锤破开阻路的铁门，进入一幢废楼找到神秘的机器，光芒四射中浮现出一只奇特的部件，上前拿起它。这时大群EDF士兵涌现，看来他们也是为这只部件而来。按原路杀出去，在外面看到士兵正在与掠夺者恶战，不用招惹他们，迅速跳上那辆掠夺车逃离。来到游击队据点，将那只奇特的部件交给萨曼雅研究。

工业革命（Industrial Revolution）

大批矿工加入了红色派系游击队，而EDF军队准备利用步行机甲进行镇压，梅森的任务是前去夺取步行机甲。

接到任务后找辆工程车，冲进敌人基地，碾杀机枪手等重武器单位，然后撞开仓库的大门，跑进去驾驶步行机甲杀出基地。将步行机甲装上运输卡车，驾驶卡车开始逃亡。梅森要利用车上的火箭炮保护自身安全，摧毁尾随追击的敌人车辆，然后炸断一座桥梁，到达终点任务完成。

尘归尘，土归土（Ashes to Ashes...）

RF截获了一段EDF的通讯记录，敌人的炮阵准备朝星尘地区的村庄进行密集轰炸，以掩护他们的撤退，梅森的任务是前往三个村庄救人并抢救重要的数据和文件。

首先驱车赶往东边最近的村庄，不必担心炮弹的轰炸，进村庄分别往四间屋子通知村民撤离，其中包括一名囚犯。这里不用找门，用锤子破墙进去能节省时间，通知完所有平民后到第五间屋子里拿电脑文件。接下来驱车前往北边的村庄，不必和途中的掠夺者恋战，甩开就行。那边村庄有两间大仓库，右侧仓库的村民在下层，左侧仓库的村民在二层，通知完迅速上车朝东南的村庄进发。第三座村庄有三座建筑，先进最右边的建筑，在一层电脑上下载数据，然后破墙穿进第二座建筑，跑到楼上从电脑里拿数据。第三座建筑里有只档案柜，从里面搜得文件。所有目标完成后，迅速撤到外面跳上车逃回安全屋。



操纵卡车尾部的重型炮清理后面的追兵

此任务结束后，游击队解放星尘地区。梅森向指挥官大发了一顿牢骚，尽管解放了星尘地区，但这里的村庄已经化为废墟，人民流离失所，不知这场战争的意义为何。指挥官冷静地告诉他，这就是自由的代价。问及那只废墟找到的奇特部件，萨曼雅仍是一无所得，只知道这东西是利用纳米技术铸造的，而EDF千方百计地找它，肯定是大有用途。萨曼雅说，要让这东西正常运转，需要到黑市买一些设备，不过现在资金紧缺，希望梅森帮忙。

不毛之地任务（Badlands Missions）

紧急响应（Emergency Response）

EDF部队在绿洲地区的一个集会中屠杀了近60名矿工，还有大量的伤员等待救治，RF方面朝绿洲派出医疗小组，沿途遭到许多EDF检查站的堵截，梅森的任务是突破那些检查站，使医疗车队畅行无阻。

最好换一辆结实点的车，这里能找到最好的车也只有厢柜货车，可用它来直接撞检查站的建筑。首先驱车到第一座检查站，撞倒几座建筑再清理敌兵，这时医疗车会冲过去。立即换辆装甲车跟上去，用机枪解决掉跑过来袭击医疗车的士兵。然后朝第二座检查站挺进，快速冲过大门左转，那里有只步行机甲，跳上去操纵它拆建筑，优先拆有机枪手的建筑，如哨塔和碉堡。消灭所有敌兵后医疗车顺利通过这里，梅森要留在原地阻截追袭的敌兵，共有两批，这里可以继续玩变形金刚，也可以跳进装甲车用机枪来清理，将增援的敌军全部消灭，任务完成。



操纵步行机甲拆掉敌军检查站的防御设施

捉与放（Catch and Release）

在星尘之地和地球观测站之间有个自由之火基地，那里驻守着EDF的炮兵部队，约瑟夫（Joseph Broga）上校是那里的指挥官，梅森的任务是进入那座基地将约瑟夫捉回来，相信他身上的情报对游击队的行动大有帮助。

驱车往北与游击队员卡门（Carmen）会合，等她跳上车前往北方不远的加油站，里面停着一排车队，在这里清理上校的卫兵，再跳进上校乘坐的装甲车一路逃逸。途中会遭到空中战机的追袭和敌军装甲车的围追堵截。卡门负责驾驶，梅森则利用电磁炮来保护装甲车的安全。在开始要将空中的战机打下来，电磁炮的准星不是很准，得留有一定的偏移量。稍后遭遇敌军装甲车，注意看小地图，及时调转方向清除它们，随后还会出现成群的战机。一路狂驶终于到达游击队的安全屋，潇洒地跳车完成任务。



萨曼雅将植有纳米铸造部件的步枪交给了梅森

在下一任务前，最好到安全屋升级一下纳米铸造（Nano Forge）或火箭筒（Rocket Launcher），将纳米铸造技术升到顶级，会和萨曼雅碰撞一点感情火花，两人一起到野外试验新枪——纳米步枪。当初梅森从掠夺者废墟里拿到的那个奇特部件，已经被她植入这支枪中，并在枪上设置了DNA密码，只有梅森和萨曼雅才能使用这把枪。萨曼雅的语气无比严肃，希望梅森好好保护这把枪，这种新技术影响着火星的未来，万万不能落到EDF军队手中。这把枪拥有超常的破坏力，几乎可以烧蚀融化任何物质，怪不得掠夺者全力守护它，而EDF又大费周章地抢夺它。

空中交通管制（Air Traffic Control）

带上纳米步枪或带自导火箭筒，它们是用来炸飞机的。而普通冲锋枪用来消灭地面部队，也是不可少的。带好装备前去接任务，得知在本区域的机场驻扎着一个EDF空军中队，梅森的任务是前去机场摧毁那些战斗机。

驱车前往北方机场，直接冲入山谷，这里停放着五架垂直起降战斗机。先跑过去放炸弹，动作迅速的话时间够放三架的，同时注意清理周围哨塔和地面的士兵，纳米步枪能融化任何的生物和金属，具有强大的杀伤力，是清敌的利器。剩下来不及放炸药的战斗机，直接换火箭筒或纳米步枪摧毁，否则战斗机会升空作战，将它们打下来即可。不过要注意制导火箭弹的运用，两个红色菱形重合表示瞄准完成，这时发射便能命中。摧毁所有战机后接到撤退的命令，不用走回头路，直接往东边的山道跑，那边只有一两名敌兵，只要逃出山谷便算完成任务。



钻到战机下面放置炸弹



评说　做一个聪明的“拆迁办”

■ 陕西 Oracle

毫无疑问，大锤是《红色派系——游击战》中给人印象最深刻的武器，它干脆利落且威力巨大，配合游戏强大的物理演出效果，可以给人足够的爽快感。但如果你的兴趣仅限于用大锤拆毁一座又一座建筑物，并认为本作仅此而已，那么这意味着你错过了一款优秀的作品，尤其在这个非线性游戏层出不穷，佳作比例却越来越小的年代。

就像我们看到的那样，现在做一款开放式的射击游戏并不容易——因为缺乏一个足够合理的剧本结构，支线与主线经常毫不相干；任务重复或者无谓的高难度，让玩家付出的劳动与得到的回报不成比例。这些常见的问题汇聚到一起，往往会产生一款“听起来很好，玩起来很糟”的游戏，接着就有很大几率导致“无所事事”这一对于开放式游戏而言非常致命的结果。幸运的是，我们很难在本作中看到这一幕。一方面，要得益于优秀的物理引擎，每一场战斗、每一次任务都会产生不同的玩法。另一方面，游戏节奏紧凑，尽管它的剧情并不是多么出彩，但大部分任务都会随之削弱敌对势力，与游戏的整体推进不无关系，加上简洁明确的任务提示、丰富的回报，玩家自始至终都有足够的动力进行游戏。比如当你接到一个解救人质的任务后，大可以直接从正门冲进去。这种鲁莽的做法，除了简单难度外通常总会导致一个凄惨的下场。大多数情况下你得事先在周围踩点，从防御最薄弱的地方切入，或者声东击西，在其他地方布置遥控炸弹，将敌人吸引过去。这并不是在给自己找不自在，而是游戏逼你这么做，否则随着警戒程度的提高，蜂拥而至的敌人会很快把主角逼到弹尽粮绝的地步，既然标题就含有了“游击战”，那么阵地战势必是费力不讨好的。



《红色派系——游击战》包含了十几种任务与小游戏，虽然对于一款要玩几十小时的游戏来说，十几种还是少了些，但丰富多彩的物理效果给了游戏近乎无穷的变化。嫌建筑太复杂绕来绕去找不到人？我们大可以选择直接将其炸掉一个楼层。游戏中的所有建筑都是基于材料、压力、承重而构建的，换言之，只要你找到承重墙，两块炸药就能造成相当于十几块炸药的效果。当然我们也可以不必这么麻烦，找一辆重型车辆，加大马力，直接冲入敌人营中，以最快的速度接近人质也完全可行。游戏并不赞成无谓的战斗，干脆利落地完成任务是最好的选择。除此之外，我们还可以在地图上遇到各种小游戏，大部分都是动脑多过动手的类型。一个很简单的用瓦斯罐炸房子的游戏，如果经过思考之后，合理布置瓦斯罐，耗时会缩短很多，奖励也会更为丰厚。而用激光炮破坏指定建筑物则需要玩家考虑建筑的承重与结构，以便在限定的弹药之内完成任务。尽管在外人眼里，你就像一个拆迁办的员工，到处摧毁建筑，场面混乱无序，但实际上每个小游戏都会对当地局面产生影响。开放式游戏一旦有超过一个小时的冷场就足够失去大量的玩家，纵观本游戏的整个流程，玩家很少会有“不知道该干什么”的困惑，雷同感也并不明显。这对于一款开放式游戏来说显得尤为可贵，其中完全可破坏的场景功不可没。

经过前两代的发展，这个系列从地球发展到了火星，在场景复杂度大大降低的前提下仍然能提供足够的元素供玩家消遣几十个小时，开发商Volition的功力可见一斑。然而也正是由于场景处于火星，在游戏中后期较容易引起审美疲劳。既然游戏中的人类可以露天生活在这个星球上，那么漫天的红色是不是太单调了点呢？

绿洲地区任务（Oasis Missions）

拒绝登录（Access Denied）

在接任务前，强烈推荐带火箭筒或纳米步枪。在绿洲有一处EDF的化学仓库，游击队准备采取声东西击的打法，假装去炸掉那座仓库，实际是为了一部电脑，电脑的主人是为EDF开发安全软件的科学家，从电脑里可以拿到安全系统的访问密码。梅森的任务是在游击队行动之际，阻击闻讯而来的EDF军队。



用电弧枪杀掉坦克里面的士兵

首先在仓库门口找到一辆工程车，在东边的桥头找到另一辆大型拖车，将它们都排在桥东的路上，这样能降低后面敌人装甲车的前进速度。然后再进入仓库解决掉里面的四名士兵，游击队员进入仓库开始工作，这时梅森离开仓库往东过桥，阻击敌军打先锋的一辆装甲车，可先将气罐放到路中央，再用火箭筒来轰装甲车。接下来第二波装甲部队从相同方向攻来，撤到桥西用火箭筒轰炸。观察小地图，敌人也可能会改变路线，由仓库的西侧绕过来，不要紧，跑到仓库西南方的路边找到一座炮塔，用它轰击陆续出现的装甲车。最后一波也会沿着西边的路绕过来，同样操纵炮塔清理。期间游击队员得手，乘一辆车撤离现场，这时要保护他们的安全，防止敌人的车辆追击过去。等游击队安全逃离现场，任务完成。

闪电战（Blitzkrieg）

EDF开始从绿洲仓皇撤离，为了掩护大溃败，他们朝绿洲地区增派了坦克部队，摧毁沿途的工厂和居所，梅森的任务是前去解决掉这些坦克。强烈建议在安全屋拿上电弧枪（Arc Welder）再接任务，用它可以在不破坏车辆的前提下杀死里面的驾驶员，是抢坦克的最佳装备。

接到任务后立刻往南方的路上堵截坦克车，先自己将开的车顶到它前面，再下车用电弧枪杀掉坦克里的敌人，然后跳上坦克朝北方挺进，那边会增援一辆坦克车，不过途中会遭到成群装甲车的追击，边打边走。在北边的路上找到两辆坦克车，占据山坡的高地将它们摧毁，其间要注意转换位置，避免被它们轰到，同时还要兼顾装甲车和士兵。第三波坦克在南北各有一辆，先往北边的路上迎击轰掉一辆，再折回南边的路上轰最后一辆，任务完成。

自由之火基地任务（Free Fire Zone）



摧毁敌军基地里的能量核心

塔西斯武器（The Guns of Tharsis）

此任务在帕克、星尘和绿洲三个地区解放后开放。EDF军队在沙漠地区建立了一个电磁炮阵，梅森的任务是前去摧毁这些大炮。

接到任务后驱车与游击队员会合，沿着路上逐个显现的黄色标志点来走，如果漏掉会迷路。越过山脊和谷地，最后过一道桥梁来到敌人基地外围。驱车闯进基地后迅速往建筑后跑，在第一重院落和敌人打游击，将附近士兵全部歼灭。这里会花费点时间，不过敌人不会无限增援，数量是有限的。在右侧的建筑后有处高地，用火箭筒或炸药毁掉大炮的能量核心。然后从车库里找到装甲车，开着它接近第二重院落，用装甲车上的机枪小心清理里面的所有士兵。如果车辆毁掉就跳下去打游击战，利用建筑的掩护逐个清除，在院落末端的建筑里炸掉第二、三个能量核心，如此敌人的三座大炮也就废掉了，自由之火基地得到解放。

地球观测站地区任务（EOS）

战祸（The Dogs of War）

本地区的RF游击队日益壮大，使EDF势力感到孤立和绝望，对道路进行封锁并肆意屠杀人民，这种状况持续下去，人民在水粮断绝中只有放弃对游击队的支持。梅森的任务是前去消灭屋顶的狙击手，让人民知道游击队在为他们而战。

建议带纳米步枪，准星较小，用来清狙击手较为适用，另外还推荐带火箭筒，可以用来清除远距离的狙击手。在开始通过天桥接近那幢埋伏有狙击手的建筑，杀掉途中阻击的士兵，跑到楼西侧的山坡，透过窗户杀掉三楼里的狙击手，然后绕到天桥上射杀屋顶的两名，推荐用火箭筒，普通枪械的命中太低很费弹药，没把握也可以费点力气拆楼，将屋顶的狙击手摔下来。接下来走天桥往地图的北方行进，那边的三幢建筑共有五名狙击手，屋顶那个站在天桥的顶层很容易杀，在楼里还有两个，剩下的则在建筑附近游击。

名流之死（Death By Committee）

EDF高层制定一个绝密计划，决定举行一场名流集会，并邀请工人阶层的领袖代表来参加，暗中收买他们来重新获取星球的控制权，继续奴役矿工以赚取更多的利益，RF游击队打算破坏他们的这场集会。建议携带火箭筒和纳米步枪，如

此能使任务变得异常简单。

聚会地点在东部的一幢楼里，建议将车开到东边的大桥上，由这里能看到楼里有六道人影，他们是参加聚会的成员，用火箭筒朝楼里射击，很容易完成任务。另一种方法是将楼下面的几辆车轰掉，随后楼里的人会匆忙跑出来驾车逃窜，开枪射杀。如果有人逃掉，这时迅速上车过桥往西南方向追过去，跳落几层山岩，那些漏网之鱼在一幢建筑附近负隅顽抗，手里只有可怜的手枪，附近还有几名士兵，过去用纳米步枪清理掉，完成任务。

上帝之锤（Hammer of the Gods）

本任务需要将EDF的控制度降为0，并且升级纳米铸造（Nano Forge）技术才能解锁。RF游击队成功解放了帕克、星尘和绿洲地区，地球观测站地区也唾手可得，并且游击队还拥有了纳米铸造技术，将EDF军队赶出火星指日可待。现在游击队由几个解放区同时朝着地球观测站发动进攻，梅森的任务是攻击EDF的指挥部枢纽。



游击队伤亡惨重，萨曼雅思索红色派系未来的出路

接到任务后驱车赶往南部的星尘地区，接上几名游击队员后再朝不毛之地的集合点行驶。驾驶过程相当漫长，途中任务计划变更，游击队的安全屋遭到袭击，于是前往不毛之地东部驰援。赶到安全屋发现EDF部队在围剿游击队，迅速冲向山顶与萨曼雅会合，得知RF的指挥官已经战死，这时要保护萨曼雅并击退围剿的士兵。战斗结束后清扫战场，望着一具具游击队员的尸体，梅森和萨曼雅意识到游击队已经面临破灭的危机，两人在无比悲痛之中开始整理思绪，萨曼雅打算前去向掠夺者族群求助，用他们的力量来东山再起。为此，梅森要去搞点金钱来改造护甲，这样才能穿越辐射区抵达掠夺者的基地。

首先到其他地区的安全屋，花150钱升级辐射护甲（Radiation Shielding）技术，飞行背包（Jetpack）最好也制造出来，在空中按空格键能够实现短暂的飞行，能够跳的距离更远一些。驱车前往不毛之地的西南，这里是一片辐射区，穿越过去会遭受掠夺者战士的围攻，建议往山顶开，然后弃车使用飞行背包在山脉之间飞行，可以摆脱掉无谓的战

支线任务介绍

本游戏和《黑道圣徒2》相仿，当主线任务所需声望达到一定数值，并且将EDF的控制度降到一定数值后，主线任务才能解锁。此间可摧毁区域内EDF控制的建筑，观察地图上的★来确定位置。除此之外，还有多种类型的支线任务可做，具体分为以下几类：

防御任务（EDF Assault）：随机出现，到指定的据点阻击进攻的EDF军队，有时敌军会增援几波，游戏后期还会有坦克等重型单元进场。

破坏专家（Demolition Master）：在限时内破坏指定目标，是很有挑战性的任务，是笔者认为游戏中最有才华和亮点的任务设计。每个任务都对使用的武器有所限制，需要利用周围的环境和有限的武器在时限内拆掉指定建筑。这种任务有常规和超常两种时间判定，在常规时间内完成的话能得到一定金钱，而在超常时间内完成则会得到双倍的金钱奖励。

限时专送（Transporter）：在限时内将指定的车辆开至指定的安全屋，游戏的导航系统会绘制路线，不过玩家要经常观察是否能够抄近道来节省时间。

解救人质（House Arrest）：到指定的建筑解救人质，然后驾车将人质送到安全屋。一般情况下人质都被关押在一幢建筑里，而周围布满了哨兵，正面冲突会陷入窘境，建议开能够乘载人质数量的车辆，利用地形优势接近敌人的死角，直接冲进建筑清理里面的卫兵，解救人质后直接跳上车辆，人质会自动尾随上来，然后一路狂奔甩掉追兵。

奇袭任务（Guerilla Raid）：率领游击队员袭击EDF某处据点，将所有敌兵剿杀干净。在任务进行时，屏幕右上角会出现敌我双方的人数对比，将敌兵的数量清零或将中央有绿色标志的建筑炸掉都算过关。

间接伤害（Collateral Damage）：乘坐游击队员驾驶的车辆，用车上的火箭炮来摧毁各处EDF有价值的建筑，如通讯站、油库、化工厂等，当破坏的价值达到限定值即可完成任务。这类任务有点像《VR战警》的射击模式，屏幕上会用黄色箭头标出一些价值较高的EDF建筑，而追逐的敌人战车和空中战机也都很值钱，尽管这种任务的难度较大，但玩起来很是火爆刺激。

重金属（Heavy Metal）：在固定区域内摧毁一定数量的敌军单位，一般要寻求强大的火力支援，如抢夺步行机甲、坦克、装甲车来战斗。有时让你摧毁一定数量的战车，有时则是杀掉一定数量的敌人。总体来说，这种任务充满了蹂躏的快感，基本上没什么难度。

劫车任务（Convoy）：随机任务，在敌人车队的行动路线上设伏，抢夺或摧毁敌军目标车辆。如果是摧毁车辆，用炸弹或火箭筒是不错的选择。若是劫车的话，最好开一辆大型车辆堵路，然后剩下的就是清除敌兵了，如目标车辆的司机跳出来就最好不过，杀掉他直接抢车，再驱车摆脱追逐。



用大型车辆拦路封堵目标车辆

拦截情报（Interception）：在一定距离内追击指定车辆并抢劫到文件，然后再将文件送回安全屋。这个任务的重点是不能离开限定区域，并且要尽快消灭车里的驾驶员。最好开辆装备武器的车辆，边追边打。

游戏中完成哪些任务有相当高的自由度，玩家可根据自己喜欢的类型来选择。其间RF占领的某些营地会遭到EDF的袭击，要及时参加保卫战以确保营地安全。

斗，最后到达任务点触发剧情。

在部落议事厅里见到掠夺者的女首领瓦莎（Vasha），原来她是萨曼雅的姐姐，她看到梅森手上的纳米步枪时几乎就要动手抢夺，被萨曼雅劝阻。萨曼雅提议双方合作，一起为解放火星而战，如果她能搞到一枚导弹的话，便将纳米铸造技术教给她。结束谈话后，在掠夺者基地拥有一处安全屋，掠夺者的车辆也可供使用，这种车重心较低，攀爬能力强，很适合山地行驶。



战斗一触即发

蹂躏手册（Manual Override）

萨曼雅计划利用EDF军方导弹推进器，将纳米武器送上太空轨道，对EDF的希神战舰实施打击。现在掠夺者的战士已经从EDF基地盗取了一枚RM-8导弹，梅森的任务是保护他们的卡车，避免被追击的EDF士兵摧毁。

赶往EDF的炮兵指挥部，先清掉外围的几名士兵，进入建筑里面找到一部电脑终端，进入卫星武器攻击系统来实施攻击。视野中的地形是黑白画面，金色的是瓦莎所驾驶运载导弹的卡车，而追击堵截的EDF装甲车和坦克是红色的，用大炮清除路上的所有红色目标，避免卡车受到过多伤害。这个任务简单而富于乐趣，是一次爽快的体验。

紧急广播系统（Emergency Broadcast System）

在RF游击队的基地遭受重创之后，火星上的人民失去了希望，他们需要知道游击队仍然存在，梅森的任务是占领EDF的广播站，向火星人民传送自由的声音。

接到任务后先换辆垃圾车或货柜车，并且身携火箭筒，然后再到任务地点载上萨曼雅，两人一道前往广播站。途中遇到大批敌兵，跳到车厢上用火箭筒将那些车辆全部轰成废铁。赶到广播站，里面只有两名士兵，解决掉后萨曼雅跑进去开始主持广播节目，这时陆续有敌兵出现，试图放置炸药爆破广播站，梅森的任务是及时消灭他们。比较好的打法是跳到附近山坡，使用飞行背包飞到屋顶上，观察小地图敌人出现的方向，再及时朝那边救应。如果对枪法没信心也可以来回跑动，主动迎击，纳米步枪是不错的选择，可以节省时间。在广播站附近有三只补给箱，及时补充弹药。结束广播后，带着萨曼雅驾车逃离，不用理追击的敌兵，一路奔逃到安全屋完成任务。

奇袭总部（Guerillas at the Gates）

游击队准备攻袭EDF的中央指挥部，它被一圈能量护盾所保护，只有EDF部队单位能够通过。萨曼雅成功破解了一辆EDF战车的识别雷达收发器，梅森的任务是驾驶这辆战车进入EDF的指挥部。

接到任务后，驱车前往北边山谷换乘改良过的EDF装甲车，驾驶它继续北行，穿过防护盾后下车解决掉几名士兵，将不远建筑里的能量核心破坏掉，解除基地周围的护盾。随后驾车沿蜿蜒的山道北行，在前方看到游击队和掠夺者正联手和敌军交火，不用管他们，直接往里面疾驰，往右转找到一部战斗机甲，跳上去用火箭弹招呼建筑里的机枪手和士兵，再轰掉出现的坦克和装甲车，游击队随后跟进。清掉几辆装甲车后，穿过开阔地带，沿东北边的山谷挺进，在那边找到第二座能量核心，摧毁后往西边山谷行进，途中摧毁几座碉堡，在附近还可以换乘战斗机甲。山谷的末端有三座指挥部建筑，将它们全部摧毁，尽管没有找到EDF的罗斯将军，不过他的最后基地已经彻底地毁掉了。

火星攻击（Mars Attacks）

瓦莎成功地取到了导弹，接下来梅森要前往发射站，将纳米部件改装到导弹上面，然后将火箭射向太空轨道中的希神战舰，将它分解融化掉，如此火星上的人民便能得到和平生息。

前往导弹发射基地，将身上的纳米部件放到控制台上进行扫描，萨曼雅开始用纳米技术改造导弹。这时EDF部队朝这边推进，梅森跑到相邻房间用电脑控制卫星武器攻击系统来阻击敌军。和之前的打法相同，用导弹攻击地面上出现的敌军装甲车，要留有一定的提前量，在当前位置的稍前一点设定攻击。转换三个战场之后，卫星连接中断，这时回去找萨曼雅谈话，拿回纳米部件，然后前去山顶增援掠夺者部落，守护那边的发射塔。

跳上改装的坦克车，车上有强悍的火箭发射架，发射频率很快，可迅速沿途堵截敌军战车。攻到末端被巨石阻住，跳下坦克徒步前行。前面掠夺者部落的人正和EDF士兵混战，沿山坡小道一路杀上去，在发射塔前的广场上遭遇开着坦克耀武扬威的罗斯将军。先清掉附近装甲车上的士兵，再换上火箭筒轰击将军的坦克，四五弹就将它轰成废铁了。最后将发射塔的盖子打开，伴随着导弹的发射，太空中的希神战舰被蚀化为两截。

望着星空中那一抹绚丽的蓝焰，萨曼雅说道：“一切结束了！”梅森说道：“他们还会回来的，时间不会太久，但我们会一起等……”他走到崖边，俯视着下面欢呼的人民，说道：“我来到火星寻找活路，放低头忍气吞声，希望远离麻烦，但是我仍无法平静的生活。红色派系给了这个星球希望，也给了我新的人生。当硝烟散去，火星还给我们一个温暖的家，和一个新世界的梦！”他举起手中的铁锤，在星辉中宛如一尊钢铁塑像，沉静而坚毅。P


操纵机甲横扫基地内的敌兵


庞大的希神战舰被纳米铸造技术改的导弹轰为两截

乾坤一技

PES2009卡洛斯之大力香蕉球

Pro Evolution Soccer 2009

■四川 馒头

罗伯特·卡洛斯最经典的进球出现在1997年巴西对法国的友谊赛中。比赛第20分钟，巴西队在门前35米靠右的位置获得任意球。卡洛斯退后10米开始助跑，左脚大力将皮球射出。皮球眼看朝着右侧飞出底线，突然，猛然一拐，划出一道诡异的弧线绕过人墙后擦着右门柱飞入球门。门将巴特斯没有作出任何反应。这无疑是足球史上最令人惊叹的任意球，至今也没有人能再复制出当年卡洛斯的杰作。不过在PES2009中，是可以模拟这粒不可思议的进球的。

要罚出漂亮的“香蕉球”，必须控制好射门力量、角度和按键时机，下面介绍要用到的几个重要按键：

①L1：将原始罚球角度向左修正，修正的幅度与按键时间成正比。

②R2：减力、下坠

③△键：加力

在球场中央靠右的位置通常是主罚卡洛斯式任意球的最佳位置。由于球速快，再加上强烈的弧线，一旦绕过人墙外侧，守门员基本上很难扑救，下面按照罚球距离进行说明。







24米以内

距离球门很近，且要绕过人墙，对按键时机的要求比较高，进球率相对较低。

①将皮球与人墙（以最后一名球员为准，下同）的夹角调整到稍微大于100度，也可将人墙末端的第二名球员与近门柱对齐（图1）。

②按住↑键，力量控制在25%左右（图2），低平球可以减少击中人墙的几率。

③由于24米以内的任意球距离很短，皮球很容易出界，这时要提前按下L1。

④在即将触球前按R2减力。

⑤出球后保持所有按键不放，直到球进为止。

24米～30米

这个距离是罚“香蕉球”的最佳距离，皮球绕过人墙后，守门员很难做出反应。

①夹角调整到120度左右，即门柱与近门端右起第2、3名球员之间的空隙对齐，并稍微靠左（图3）。



②按住↑键，蓄力到45%左右，同时按住←键（图4）。

③在助跑过程中按△键加力。

④在即将触球前按L1向左修正任意球幅度。

⑤出球后保持所有按键不放，直到球进为止。

30米～40米

远距离任意球有足够的时间对皮球进行修正，但也给了门将反应的时间，想要进球，还得靠点运气。



①夹角调整到110度左右，即门柱与近门端右起第二、三名球员之间的空隙对其，并稍微靠右（图5）。

②按住↑键，蓄力到50%，同时按住←键。

③在助跑过程中按△键加力。

④在即将触球前按L1向左修正任意球幅度。

⑤出球后保持所有按键不放，直到球进为止。

很多玩家可能会觉得任意球瞄点比较难掌握，其实大家可以在瞄点的时候自己选择一个参照物，如球门后的广告牌、球员之间与门柱的位置关系等，上文也为大家做了相应介绍。P

《边境之地》轻松心得 Borderlands

■游侠 奥杰

1.轻松复制物品和武器

至少和另一个玩家开始合作模式，丢下想要复制的武器或者物品，强行关闭游戏。由于游戏没有储存进度，丢下的物品或武器并不会从物品栏消失，同时另一个玩家则可以捡起被丢下的物品或武器。



2.轻松获取物品和金钱

每次读取进度，箱子和可拾取的物品都会被重置。在放有多件武器的箱子附近储存进度，比如New Heaven城内，然后拾取箱子中的物品。先储存进度，再读取进度，可以重新拾取全新的物品。反复这个过程，直到满意为止。另外，如果结伴开启箱子，最理想的人数是四个，那么可以拿到更多的金钱和物品。

3.轻松获取稀有武器

在放有多件武器的箱子附近储存进度，比如New Heaven城内，然后架设多人游戏，让其他三个玩家加入进来。拿取箱子中的全部武器，离开游戏，在同一个地点再次架设新的游戏。反复这个过程，则可以拿到一些稀有的武器。

4.轻松获取经验和武器熟练度

来到The Middle of Nowhere地区，进行Circle of Slaughter任务。进入竞技场，任务分为三个回合，进行最后一个回合的时候，切记不要将敌人全部杀死，否则任务就结束了。留下一个比较弱的敌人，不用管他，去拾取全部物品，然后离开，游戏将自动储存。接着，读取进度，先用附近的机器卖掉用不上的物品，然后再次进行任务。反复这个过程，可以轻松获取经验和武器熟练度。

5.藏有Rider枪的房子

进行Another Piece of the Puzzle任务的时候，可以进入New Haven中的一个秘屋。乘坐升降机来到底层，发现一个放着普通武器的箱子和一个放着红色武器的箱子。红色武器箱子里面可以拿到“Rider”枪，这件武器的制造商是Gearbox（游戏开发者），仅限出现于这个房子里面。每次拿到这件武器时，它的属性都会有轻微的变化。另外，这个秘屋如果用来做“轻松获取物品和金钱”，则可以更快速地获得相应的东西。P

《狂野西部——生死同盟》小贴士

Call Of Juarez: Bound In Blood

■游侠 奥杰



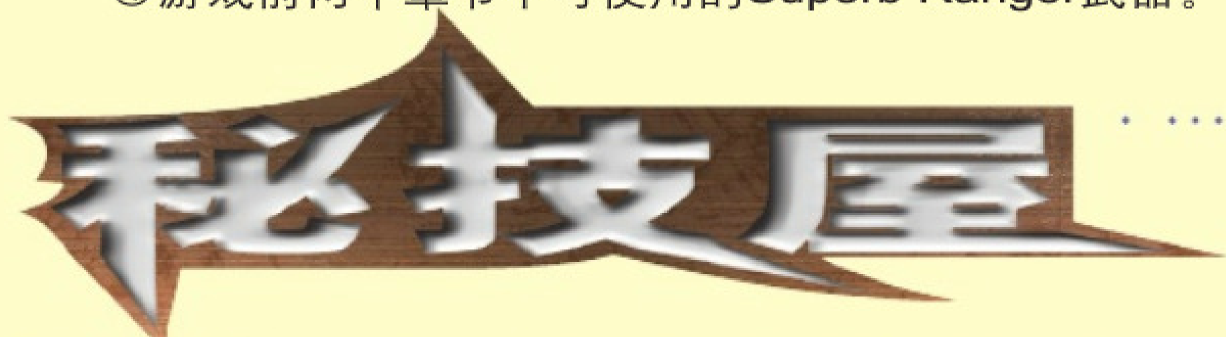
1.奖励

在主菜单的“Excusive Content”选项中，输入“735S653J”或者“585A926D”，可以开启以下奖励功能：

①单人游戏模式下购买装备的额外金钱；
②多人游戏模式下开启角色的额外金钱；
③多人游戏模式下的白银武器；
④游戏前两个章节中可使用的Superb Ranger武器。

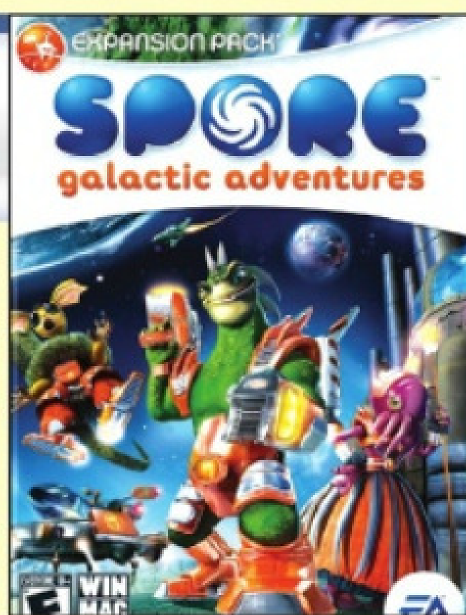
2.避免损失动量

当主角作战时，跳起到半空中更换武器，可以保持当前的速度和动量。比如，在多人游戏中，如果发现自己被他人追击，碰巧手中的武器没有弹药，需要马上更换武器，这一招就能派上很大用场。P



秘技

孢子——银河冒险



《银河冒险》作为《孢子》的首个资料片，在原有的“宇宙游戏”基础上，增加了更多、更具深度的内容，为玩家开拓出新的冒险空间。在开启秘技功能前首先要按下Shift+Ctrl+C键打开控制台窗口，然后输入以下代码获得相应的秘技功能（按下Esc或X键可关闭控制台窗口）。

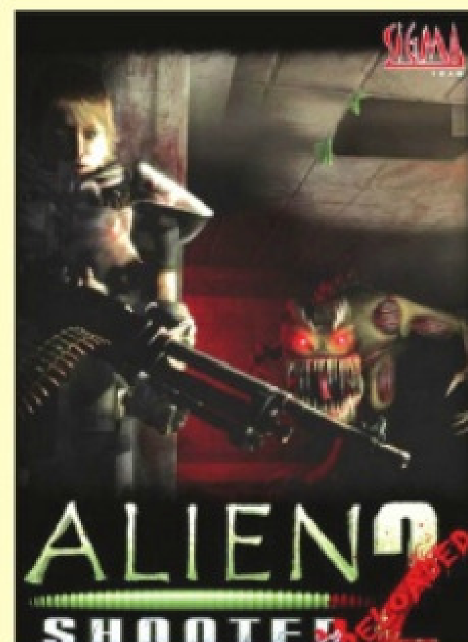
注意：使用某些秘技代码后将不能获得在行星上取得的成就。

moremoney：在文字和宇宙阶段增加1 000 000金钱
addDNA：增加生物模式下的DNA值
refillMotives：补充生命值和其他属性
unlockSuperWeapons：解锁当前文明阶段的超级武器
spaceCreate：解锁并充能所有太空模式下的建造工具
Killallhints：移除全部提示
help 指令：对“指令”加以说明，如果没有“指令”则列出所有“指令”
Quit：退出游戏
capturePlanetGIF：将当前星球的旋转动画存成GIF文件保存在AnimatedAvatars目录下
freeCam：切换自由视角模式
SetTime X，Y：设定所在位置的时间，X为时，Y为分
toggleCaptureUI：切换显示截图时的用户界面
styleFilterfilmNoir：将生物和背景切换为黑白风格
styleFilteroilpaint：将生物和背景切换为油画风格
styleFiltermicroscope：显微镜式样
styleFilternorainbows：无彩虹式样
styleFilternextgen：次世代式样
stylefilternone：恢复正常显示。上述同类指令在细胞阶段无效，此外用户界面将始终保持彩色显示。
pauseUIVisible：切换暂停帧
option：列出选项
prop：显示修改特性
clear：清除控制台窗口
levels：等级作弊
levelsunlock：解锁全部阶段
history：列出以前的指令
movie：视频作弊
blocksmode：改变生物模式
evoadvantage：在开始游戏时使这条指令，将允许你使用更进化的生物开始新游戏
killallepics：杀死史诗生物
setConsequenceTrait 时期：设定指定的游戏时期，时期名如下：
cell_carnivore（细胞 食肉），cell_herbivore（细胞 食草），cell_omnivore（细胞 杂食），creature_aggressive（生物 侵略），creature_social（生物 社交），creature_mixed（生物 混合），tribe_aggressive（部落 侵略性），tribe_social（部落社交），tribe_mixed（部落 混合），civ_military（文明 军事），civ_economic（文明 经济），civ_religious（文明 宗教），space_bard（太空 吟游诗人），space_ecologist（太空 生态学者），space_zealot（太空 狂热者），space_diplomat（太空 外交官），space_scientist（太空 科学家），space_trader（太空 贸易家），space_shaman（太空 萨满），space_warrior（太空 战士），space_wanderer（太空漫游者），space_knight（太空 骑士）。

秘技

孤胆枪手2——重装上阵

在这款以猛烈射击而著称的游戏中，玩家需要经历17个关卡的战斗考验。并且随着游戏的进行，必须合理地升级武器装备，才能赢得对抗异形生物的最终胜利。在游戏中直接输入以下指令，即可获得相应的秘技功能：



cheate：直接过关
cheats：奔跑加速
cheatxp：得到1000经验
cheath：得到1000HP
cheatw：得到所有武器
cheata：得到1000弹药
cheatm：在商店得到50 000金钱
stmon：得到10 000金钱
stexp：得到1000经验
stgod：全部技能增加100，增加50 000金钱
stammo：增加各类弹药基数
stshop：开启商店
stkillall：杀死所有异形
stat：显示统计数据
stwin：直接过关
remgamma：增加显示亮度 P

林晓：北京依然雾朦胧，终于去电影院看了MJ的《this is it》。不是MJ的粉丝，只是好奇，还有一点伤感。片子并不像是一部纪念片，更像是MJ演唱会DVD版的花絮篇，也许本来录制那些工作过程就是为了制作花絮的。于是，观众窥视到一台永远无法实现的演唱会的内幕，用想象填满DVD剩余的部分，然后在悠长的回忆中加固那个印象：MJ的确非同凡响。

游戏剧场

写给母亲的信

■四川　Soulaxia



那个诗人说，当母亲开始思念女儿的时候，连大地都会为之悲戚，冬天随之来临。

这是个挺俗的故事：大地女神的女儿被冥王拐走了，女神为之悲泣，最后双方达成协议，这女孩在丈夫身边呆4个月，在母亲身边呆8个月。

这样做唯一的好处，大约是冥王不用去见他的丈母娘。

虽然这样说，但是那个诗人在炉火边弹唱的时候，我们都坐在酒馆里静静听。他的嗓音很清亮，带着一丝旅人疲惫的沧桑。他说这是来自另一个世界的故事，那里的星空和我们的不同，但是也有人们在为同样的事情悲喜。

他歌唱女神失去独女的悲痛，他歌唱那女孩儿在地府思念她的母亲，他歌唱冥王对少女的爱慕，他歌唱冬天来临时，女神独自一人飘荡在封冻的大地上，和风雪一起唱着思念女儿的歌。

我静静地听着，手指滑过附魔的长剑。夏尔曾经笑话我：一个女孩子居然想当战斗法师。但是当我把他冻在冰块里的时候，他终于承认我是他最优秀的法师搭档。

我的法术剑既不昂贵也不精美，它是我的哥哥一锤子一锤子在赤脊山的铁匠铺里打出来的，我的母亲还在法术符文中间刻了一行歪歪扭扭的字。

“大法师　凯特·温克劳德之剑。”

这事儿让我在军队里没少被人笑话，但是你怎么向一个为女儿自豪的母亲解释：她的女儿不是个大法师，真的不是，只是一个普通的战斗法师而已……

我没解释。如果有人笑话我，我就告诉他们，这是我母亲和我哥哥给我的剑。

在银色黎明的军队里，这句话几乎可以解决一切问题。

我们眼下驻扎在奥特兰克山谷和西瘟疫之地的交界处，南方就是希尔斯布莱德平原，北面就是天灾军团。

其实那个诗人的故事和我的处境正好相反：我的母亲和家人都在四季如春的艾尔文森林，或者天气炎热的赤脊山。而我自己驻扎在冰天雪地的奥特兰克，时不时得拿雪水泡干粮吃。

这一阵子，我们打了好几场硬仗，联盟和部落日夜鏖战的奥特兰克绞肉机都由于天灾的南下企图而停了下来。如今，霜狼、银色黎明和雷矛的战旗飘扬在一起——不过我们仍旧非常小心，把他们分别安排在两翼，避免在天灾到来之前他们自己先掐起来。

“凯特，你的信来了！”信使离着老远就喊我，他的手里挥舞着一个小小的包裹。我跳起来冲过去，从他手里接下那个包裹——上面还带着赤脊山尘土的味道。我拆开信封，里面是一件手工织的羊毛披风，还有一封长长的信。

我认得我母亲的字体。

温克劳德家族的温克劳德女士们，曾经是夜色镇的一道风景线，我的母亲和她的4个姊妹，还有我的父亲，在夜色镇开办了一间教会学校。她们教那些孩子读写，为他们讲授各种课程，也负责帮忙看管那些很小的孩子，在他们的父母种地的时候。

我小时候，母亲尽心教养我，希望我成为温克劳德小女士，做一名教会学校的女教师。

19岁那年，来自夜色镇乌鸦岭的亡灵一路袭来，那个夜晚充满了恐惧、哭声、绝望。第二天早上，我在我最小那个弟弟的尸体前站了整整一天，然后打点行囊，自己悄悄去了暴风城。

“你会什么技能，法术？格斗术？剑术？”征兵处的长官盯着我。

“长官，我……我会读和写。”

他看了我一会儿，在我的名单上签了字，“去给战斗法师夏尔·莱特先生打下手吧，他在银色黎明军。”

从那个时候起，我就跟着夏尔所在的军队东奔西跑，再也没有回过我的家。母亲和哥哥花了一笔钱，从夜色镇搬到了相对比较平静的赤脊山，我每年把军饷邮回家里，补贴他们的生活。

我亲爱的小凯特：

来信和钱已经收到，火焰花药剂真的很管用，我的腿不疼了，无需担心。

今年的收成不错，麦子丰收，感谢圣光，那些黑石兽人对麦子似乎不感兴趣。你哥哥把多余的粮食运到暴风城卖掉了，我们用这笔钱修缮了湖畔镇的学校。

你的小妹妹西莉尔嫁给了贵格，原本应该是你嫁过去的，不过他们彼此都很喜欢，所以我和贵格的父亲商量了一下，就把婚约转给了西莉尔。说起来，你还是跟着你的夏尔先生吗？他对你好吗？你们什么时候结婚，或者已经结婚了？

女孩子一个人在外面要注意保护自己，但是如果遇到心爱的人，也千万不要错过。

你已经好几年没有回家了，我知道北方一直在打仗，如果不打仗的话，记得回家看看。你大哥的孩子已经在教会学校读书了，又是一个漂亮

的小女士，希望我永远不会有把这个女孩送出去参军的那一天。

爱你，等你回家。

你啰嗦的老妈妈 安妮·温克劳德又及，随信邮去我织的羊毛披风，北方冷，注意保暖。

我看完了信，把它递给夏尔。他读着我母亲那些琐碎温和的话语，轻轻笑了起来。

“看起来我好像变成了那个从大地女神手里抢走少女的冥王了呢。”他说着，从背包里掏出一颗皱巴巴的南海草莓，摆出一副滑稽的姿态，向我伸出手，鞠躬：“我的女士，吃下这颗冥府的果实，成为我的妻子吧。”

我大笑，从他手里抓过草莓，丢进嘴里一口吞掉。

“喂，你怎么全吃了？只能吃一口的，诗人说过。”

“那个女孩只吃一口，是因为她要把8个月的时间给她的母亲。”我耸了耸肩，“我所有的时间都是你的，夏尔。”

他拥我入怀，熹微的温暖。

我们都是不回家的战士，离开了家，见识了外面的广大世界之后，我们有了太多太多不回家的理由，而且这些理由与日俱增。

冥府的果实不是那颗风干的草莓，而是你离开家的沉甸甸岁月，以及你愿意为这场流浪背负的代价。即使明明知道母亲会在你身后流下泪水，即使知道她的悲痛会让冬天降临——

你仍然无法回头。



银色黎明的信使一个月才跑一趟，我写好了给母亲的信，附带着找商人又买了十几支火焰花。母亲腿上的风湿在夜色镇的时候就很严重了，搬到气候干燥的赤脊山后稍微好了一些，但是她说“不痛”，我是不相信的。

在我很小的时候，她就是那样，一边摸着我的头，一边说不痛，一边用左手死死抠着衣角，忍耐着，微笑着。

三天前，我们揪出了一个试图在冰封岗营地放火的诅咒教徒间谍，部队里的气氛骤然紧张起来。但是我怎么也没想到，审查会落到我头上。

“凯特·温克劳德！”那名检察官一把将小包裹拍到桌子上：“这里面是什么？”

“是火焰花，长官。”

“火焰花是管制物资！你知道吗？”

“知道，长官。”

“为什么私藏管制物资？”

“我从商人那里买来的……”

“买给谁？”

“给我母亲，长官，她有严重的风湿病。”我一口气说完，“火焰花不是随便能买到的，她住在赤脊山，长官。”

紧绷的气氛突然间柔和了下来，检察官盯着我的眼睛，沉默了片刻。

“按规定我应该没收它们。”他柔声说，“但是我还不至于偏执到要拿走一个母亲的药。这样吧，我把它们暂时收在管制物资库里，等信使来的时候，我再还给你。”

“多谢长官！”

“出去吧。”他摆了摆手，“我有个女儿……她死在流沙之战。我没敢告诉我妻子，她一直以为兰娜还活着。”

我默默敬了个礼，走出帐篷。

信使到的前一天，一名霜狼军的被遗忘者找到了我。

“帮你写信？”

“我不会写字……”他垂下目光，“我活着的时候也不会，那时候我只晓得在伐木场干活。”

“写给家人？”

“嗯。”他的目光垂得更低了，“他们不知道我变成了这个样子。我想……”

“我明白。”我轻声说，“我帮你写。”

“能帮我也写一封吗？”另一个亡灵也探过头来，“我自己会写字，可是……”他晃了晃昨天才接上的手臂，“等手好用的时候，我就得等下一个月的信使了。”

“帮我找墨水和纸。”我说。

人们围拢过来，夏尔站在我身后，为我点燃一盏灯光。几名亡灵和一个高等精灵的亡魂都在等着，他们都是霜狼军队的成员。雷矛的矮人们远远看着，静默无声。

“你们一个一个来。”我说着，展开羊皮纸，旋开墨水瓶。在墨水荡漾的倒影里，我看到自己青色的脸和磷火莹莹的眼。我晓得那些亡灵之所以找上我，是因为能同时和他们以及银色黎明信使说上话的，只有我和夏尔——只有我们两个，同时既属于幽暗城，又属于银色黎明。

我们一直在一起，一直为银色黎明和抵抗天灾而战斗，无论生前或者死后。

我白骨嶙峋的手指握着笔，四周一片静谧，只有笔尖滑过纸张的沙沙声，和那个士兵低沉的、微微颤抖的声音。晕黄色的灯光照亮围成一圈的人影，仿佛一个小小的温柔的祭典，献给我们永远再也回不去的家园，献给远方母亲悲伤盼望的双眼。

“亲爱的妈妈，我一切都好，无需挂念……”

（完） P

作者写在后面的话：

一直很纠缠于处女座的那个故事，母亲、女儿、爱人、冥府，和大地。

有些时候，你必须从两者中选择一个，没有两全其美的交集。

有人说，当你离开家的时候，你要说：“让你这么难过我很抱歉。”然后转过身去，走出家门。

可是，要对母亲说出那句话，有多难？

只有离家的孩子们自己晓得。

很多时候，不是不回去，是回不去。



林晓：试客这个称呼有些朋友很喜欢，这不，辽宁的112233grrrr同学就把他的游戏体验用试客报告的形式写了出来，大家看看，说不定就喜欢这个游戏了呢。



《神界2龙裔》体验报告

辽宁　112233grrrr

游戏是由德国的一个开发小组制作的，德文版7月末就已经上市，英文版最近才上市。游戏安装文件大小接近6GB，完全安装后大小6.76GB。

游戏官方公布的最低配置如下：

处理器：1.8 GHz Dual Core （XP/Vista）

内存：1GB （XP） /2GB （Vista）

光驱：16×DVD

硬盘：9GB剩余空间

显卡：256MB Shader Model 3.0 （NVIDIA GeForce 7600系列/ATI Radeon 1600或更高）

我是昨天下午安装好，到今天早上一共玩了4个多小时，下面简单说下我的感受。

视角：游戏采用第3人称近距离视角，不能缩放视角。

操作：游戏所有键位都可以自己设置，默认WADS是4个方向键，鼠标左键为攻击，右键和E键为对话和拾取物品，场景内大多数的箱子可以破坏，里面藏有物品，技能和物品对应的快捷键栏为数字键1、2、3……

画面：游戏给我印象最深的是它的光影效果比较出色，游戏色彩比较明亮。如果和EA最新出的《龙腾世纪起源》来对比，画面精细度还是要差一个档次，另外游戏对硬件的优化也不如《龙腾世纪起源》那么平易近人。

音乐：游戏中音乐比较和谐，尤其在村庄中背景音乐特别的优美，让人忍不住想停下来欣赏，但是进入战场又会变的很激昂，很好地烘托出游戏气氛。

游戏特色：游戏有读心术，在和NPC对话的时候可以选择使用读心术来读取对方内心所想，从而获得游戏中一些重要的情报，不过要耗费一点经验值。

游戏系统：刚进游戏有创建人物界面，不过创建过程很简单，就是性别、脸型、发型和人物语音类型，游戏中人物可以学习五大系的技能，分别为Priest（牧师系）、Mage（法师系）、Warrior（剑系）、Ranger（弓系）、Dragon Slayer（屠龙者系）。

人物有5种属性，分别为：

Vitality，体力：加得越多血越厚

Spirit，魔法：加得越多魔法值越多

Strength，力量：影响人物的近战防御力以及近战攻击力

Dexterity，敏捷：影响人物的远程防御力以及远程攻击力

Intelligence，智力：影响人物的魔法防御力以及魔法攻击力

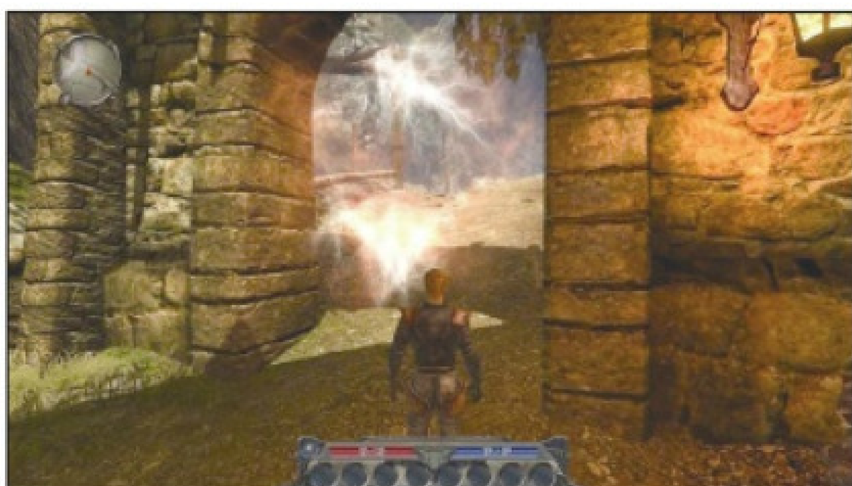
游戏前期会有个类似新手村的场景，在那里可以了解到游戏的基本剧情和游戏系统，这个过程大约需要1小时。此外游戏为全程语音对话，游戏中可以随时改变难度。

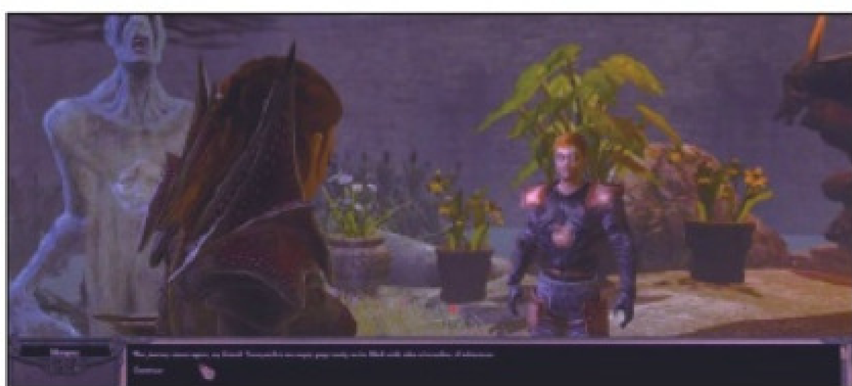
游戏剧情：游戏剧情讲述作为主角的你立志要成为一名Dragon Slayer（屠龙者），然后跟随一男一女两个教官来到“新手村”，在这里你会学习到读心术，还有关于龙的介绍。在这个时候有人报告说在附近的一个村庄有人看见了巨大的龙，然后作为主角的你很兴奋要去屠龙，随后你坐着巨大的空中飞船（真的很大，很有型）来到那个村子，随后女教官派你去向当地村民收集关于龙的信息。

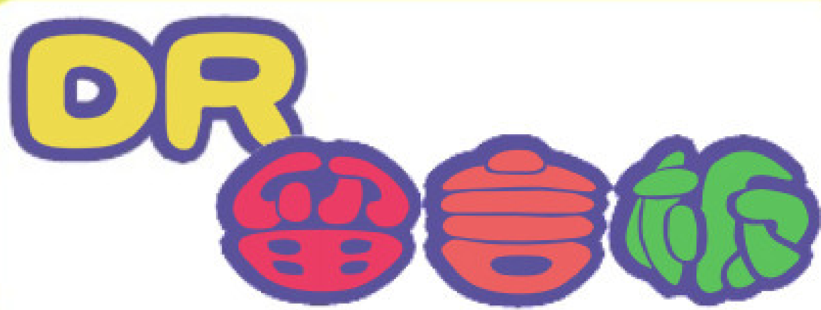
游戏很强调和NPC的互动，举个例子，我在村庄里的酒吧中看见3个喝醉酒的士兵正在调戏一位年轻的美女，这个时候你过去可以选择制止他们或者和那3个士兵说：“对不起，我是来打酱油的。”我选择了制止他们这种不道德的行为，随后这3个士兵怒了要来抓我，这时一个军官出现，3个士兵吓坏了（看来酒后调戏妇女很严重），军官问我发生了什么，你可以选择包庇那3个士兵（事后可以得到3个士兵的奖励）也可以选择揭发他们的暴行……


红色的飞行船


战斗场景


游戏画面


人物也不错



林晓：最近询问2010年大软订购的电话来信挺多的。明年的大软的订阅购买方式那就是4个字——“啥都不变”，定价不变，页码不变。上下旬刊依然是优惠价7元，在邮局可以订阅。而中旬刊定价10元，只能通过读者俱乐部订阅。当然，零售在哪里都能买到。中刊可以单独订阅。

北京 与你握手

我觉得10月下杂志“龙门茶社”里那篇关于生化危机和老威的文章写得不错，当然，8哥的攻略也相当不错。这组文章让我们比较清晰地理解了生化系列的脉络，而且有了点儿联想，似乎从小说结构的角度来看，生化系列的主角应该是克里斯＋艾德，里昂似乎一直在做“支线任务”。

但是里昂出镜率比较高。总之，这篇文章不错。

河南 王永鹏

看来10月下的封面，我的心里真的很激动——《生化危机5》啊！于是，我买下之后就站在报亭窗口前看了30分钟，直到老板以妨碍他生意为由将我轰走。这期的攻略正是《生化危机5》的，让我笑了一晚上，8哥真厉害，写出这样的攻略，那就是一个字——强！我是铁杆生化迷，《生化危机》系列的全部作品我都玩过，而且相当熟练。“龙门茶社”的“威斯克传”我也很喜欢。不过说起“后三上时代”，我对三上的离去感到很惆怅，以后竹内扛得起生化吗？（如果大软的主编大人换成张帆gg，大软会是什么样子？）

河北 孙宏宇

很喜欢8神经童鞋的风格，能够将网络热点现象与一款恐怖游戏的攻略结合起来，很见功底！

河南 胡旭强

林晓姐姐你好，很喜欢把大软买来反复翻。可是我们学校的书店订数有限，买书还要带抢的。喜欢大软 上介绍的软件，喜欢“悠游网书”里对魔兽的分析，喜欢“游戏剧场”里的一个个故事……WLK使我玩起 了DNF，希望大软多发点关于DNF的文章。“游戏剧场”这个栏目很棒，希望越来越好。

内蒙古 刘臻

我太喜欢《大软OL》这个创意了，顶。软粉zhou2629的《大软OL》创意太棒了，我支持他。但愿这个游戏早一天能“公测”！

江苏 张洁涛

经过十几年的发展，Popsoft已创造了很好的品牌效应，其魅力和号召力很强大。大软关注中国网络社会，并以冷静的思考和语言向大众介绍这方面的动态。希望大软作出更大的努力，为网络文化环境的和谐美好做出贡献。



林晓：我打出最后一行字的时候，听到主编大人剧烈的咳嗽声，而坐在我斜后方的张帆同学一个劲儿呻吟叫“冷”，你看看，这就是乱猜想的后果，压根儿就不会发生他们换工作岗位那么离谱的事情。至于竹内，我想毕竟《生化危机》是一款已经成熟的系列游戏，他能做的改变有限。哦，大家都很欢迎8哥的文章啊，要给他写表扬信！鼓励他多多动笔！人无压力轻飘飘，人要有压力啊——呵呵，地球也敢摇三摇。

快评

这期有我一直盼望的读者调查报告，今年的报告言简意赅，在简练的表格和文字背后却隐藏着纷乱的IT市场，以及虽有差异却大方向趋同的用户选择。这是个丰富又单调的世界，对不？收藏那篇文里居然看到了霹雳布袋戏，真是让我……的女友激动了半天。我更喜欢几篇软件和硬件文章。不过“前线地带”里介绍的那些游戏也都很有趣，哪天闲了一定要尝试一下。（**湖南 甘望**）

林晓：读者调查报告帮助我们及时了解到读者的需求，而读者也能从中找到自己感兴趣的信息，这样的调查还真不错。写收藏文的作者涉猎很广，算得上博学哦，希望她以后的文章你也能喜欢。

2009年12月上的这期杂志你觉得怎么样呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受通过E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。



最终的幻想

■网友 Seikon

大学生活必需品的编制中并没有电脑的一席之地，上一次仔细地玩游戏是什么时间？"魔兽"AFK前最后一次太阳井？那是半年前的事了，或者是，暑假里重温的一遍FFⅦ？

这些都不再重要，曾经最热爱的FF系列最后还是变成了几段原声，存在MP3里作为那段记忆的怀念，游戏在生活中的地位越来越低，看样子，消失不过是迟早的事了。

前不久为了寻觅一段FF乐谱而登录许久没有上的天幻论坛，三个重磅消息赫然在目：FFⅧ、FFⅨ、FF战略版都已经汉化完毕。心中的游戏情结蓦然惊醒，似乎回到了当年为FF如痴如醉的时代。仔细阅读完汉化年表，大事记之后，感动之情油然而生，其间也夹杂着一丝愧疚……一丝没有能为自己热爱的东西做些什么的愧疚。



剧情是RPG的灵魂，语言就是灵魂的载体。每一次认真玩通一个经典的RPG，仔细体会其中的爱恨情仇，不啻于是接受一次心灵的洗礼。FFⅦ是心中永恒的经典，并非是由于画面的精美，或是战斗系统的丰富之类，仅仅是因为彻底懂得了她。

汉化年表是简略的，简略到任何可以成为里程碑式的时间在其中都只是波澜不惊的一句话。但在平淡的字里行间，仍然能够读到工作者们的艰苦与辛酸。毕竟几十万字的汉化、校对、润色、除Bug工作是一项浩大的工程，即使是没有参与其中，也能感受到他们为工作所付出的巨大努力。

汉化小组几十个月的辛勤付出，可能并没有回报，支持他们工作的唯一动力，大概只是对FF系列的热爱吧。

写到这里忽然有些悲哀。多少日子没有接触到优秀的RPG作品了？国产经典"老三剑"中，金山已经转型投身网游，"剑侠情缘"单机版不再有什么指望，上海软星的解散让"仙剑"的续作也遥遥无期，而"轩辕剑"系列……多少年没有新的作品了？每次去音像店，货架上总是摆着那些精装的曾经的经典，似乎在追忆那个RPG的辉煌年代，却从来没有人问津——3元一张的盗版盘与免费的网络可以搞定一切，谁会购买几十甚至上百的正版光盘呢？

说起来真是矛盾，在声讨各大外国游戏公司不发售中文版游戏，本土游戏开发者拿不出经典作品的同时，我们享受着各种盗版带来的便利。没有利益，自然也没有人会下力气开发，这个道理谁都明白，可是谁又能跳出这个怪圈呢？曾经的武汉奥美电子——《魔兽争霸Ⅲ》、CS在中国的代理，居然在全国几乎每一台电脑上都装有这两个游戏的情况下倒闭，真是莫大的讽刺啊！

汉化小组可以凭着自己对游戏的热爱对几个甚至一系列游戏进行汉化，但国内的游戏环境却不会因此得到更大改善，从这个角度来说，他们是一群悲剧的英雄。

或许我也没有资格评判他们，正如在汉化版的献词中所写的那样"谨以此版献给曾经爱过这个世界的人们，曾经和这个世界的同伴一同度过美好时光的人们，奉献给重逢的此时此刻。"

这是FFAC的献词，恐怕也是应该是所有RPG的献词，它标志着RPG时代的结束，那个美好的时代，只能存留在我们的记忆里了。

属于我们的最终幻想终究是没有出现，或许，永远也不会出现了吧……







观《大众软件》中关于《星际争霸Ⅱ》的近期报道，一句话评论："星际2"骨子里是国际象棋，"红警3"是扑克牌捉黑叉。（网友 giga）



林晓：天气不好，想到电影《2012》，地球的未来在我脑海中画出一个大大的问号。虽然地球气候是规律性地变化还是趋向于越来越恶劣，地球究竟是在越来越变暖还是处于两个冰川期之间……等等的问题科学家们还没有给出定论，但环境对我们每个人的影响却是谁也逃脱不掉的。躲进游戏或者扎根网络，也将同样面对环境。这时候看到龙山飞俊讨论盗版的来信，话题似乎有点“过时”，但这份忧患之心却令我心生敬意。

我眼中的盗版和中国软件业（仅代表作者个人观点）

■广东 龙山飞俊

盗版，在中国已经成为一个特殊而又普遍的现象。对“看不见摸不着”的知识产权的无视，对任何“付费”字眼的普遍抗拒，甚至对正版的下意识抗拒，都已经是中国网民的一些习惯了。2009年10月23日微软在全球发售新一代操作系统Windows 7，与此同时，微软在中国采用新的反盗版技术和全球最低的售价。这引发了网上对正版与盗版的大讨论。而抛开道义与法律的规则不谈，单是看盗版业关于软件业的影响，或许会有不同的想法。

盗版，对我们有什么影响？

外国软件厂商对中国的忽视

《求生之路》《使命召唤6》《生化危机5》《侠盗猎车手》《口袋妖怪》《光晕3》，这些游戏在中国可以说是耳熟能详的热门游戏，可实际上，这些游戏在中国都没有发行正版。中国大陆玩家能够玩到的，只是一些破解与汉化版游戏。许多外国软件厂商因为中国盗版普遍的原因，都十分谨慎地选择不在中国发行正版。而长此以往，中国用户想要玩上中文版的游戏，就只能靠中国汉化组汉化与破解。而破解与汉化的风潮，加剧了外国软件厂商的疑虑，由此外国软件厂商在中国渐渐失语，这点在单机游戏软件上尤其严重。

据说因为外国游戏公司在中国发行的正版单机游戏太少，所以只要有正版在中国被代理发行，各大汉化组就会推迟对该游戏的汉化步伐，作为对日益稀少的中国正版游戏与日益凄凉的国内代理厂商的“保护”。无论这消息真实与否，消息本身就代表着无尽的悲凉。

中国软件厂商的衰弱

中国自30年前改革开放以来。在参与的每一个行业上，几乎都能够出现一个甚至几个跟上甚至超越外国一线公司的企业，但是在软件业事实却不是如此。无论是游戏软件还是应用软件，中国都没有一家能够跟上外国一线厂商脚步的中国软件厂商。这其中的原因，盗版的责任是不可推卸的。因为没有良好的开发环境，中国软件厂商都难以得到生存。游戏软件上除去能让人付钱的网络游戏，单机游戏早已陷入长久的沉寂。应用软件上只要打上付费的标签，就基本不能进行普及。而像微软、Adobe、甲骨文、暴雪、EA一样的大型软件厂商，能够开发出大型专业软件、大型3D游戏、大型数据库甚至是操作系统的中国厂商，几乎没有。

2009年10月29日国产千万亿次超级计算机“天河一号”在湖南亮相，中国成为第二个能够自主研制千万亿次超级计算机的国家。可是在强大的硬件的背后，却是软件跟不上步伐的现状。许多涉及大型计算的应用，却因为能支持的软件在国际都是贵又少，而自主软件又不够先进，结果面临有资源用不上的现状。

中国市场的影响减弱

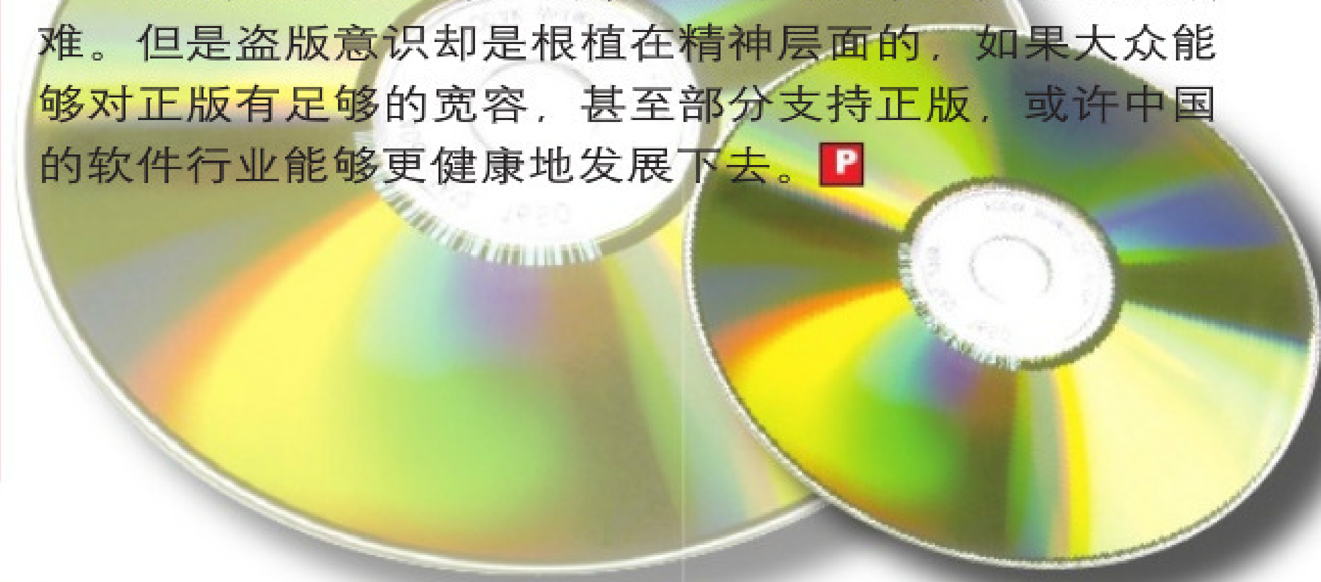
开发软件的厂商在本质上来说，都是商业公司。一切行为都是为了利益最大化而努力。在激烈的竞争中，只有充分考虑市场，研究市场的开发者才能把握好市场。而市场的选择，就是第一步。在这里，因为中国大陆市场的普遍低利润，所以在考虑市场需求的时候，软件厂商考虑的只能够是具有高利润的欧美或者日本市场而不是中国特别是大陆市场。这里最明显的就是中文版的推出了。在不考虑发行大陆中文版的情况下，中国大陆用户想使用上简体中文版就只能靠破解和汉化组了。而更隐蔽的问题在于风格与文化的问题，例如应用软件上因为使用习惯的不同而导致中国用户的不适应，以及编码问题造成的普遍乱码，而在游戏软件上面问题就更明显。中国用户玩的许多外国游戏都带有强烈的外国本土文化的特征，这最直接的后果是许多中国玩家只能看着绚丽的特效却难以品味其中的内涵。

广告的泛滥

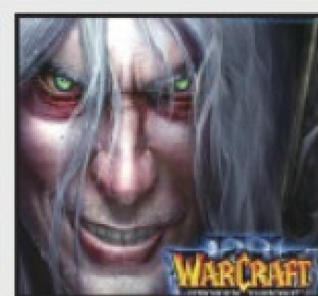
即使中国软件业的有天然不利的生存环境，但是国人对本土软件的需求仍然巨大，因为毕竟本土开发者更了解本土的市场。而为了生存，中国软件业普遍走向平台化与社区化的道路。而这里发挥最大作用的，是中国无处不在的广告业。用户为了不用付费，而选择盗版与免费，而软件厂商为了获取利润呢，也只能放弃收费，选择对用户免费的付费与使用者分离的广告路线，而用户在付费日益稀少的情况下，也只能忍受广告的出现。而广告与用户，又形成了新一轮对抗，广告似乎无处不在。

中国很多人使用的音乐播放器“千千静听”一直以来都在官方说明里写上“不含广告”，而前一段时间，新版的千千静听开始出现弹出式广告，原来“不含广告”字眼也被删除。这件事在网上引发争议，许多人表示对这一举动无法理解，甚至出现抵制的口号。但是离开了广告，软件开发者还能够因为什么而坚持开发？

盗版，在中国有其复杂的原因。单是从生产力来看，生产能力相对发达国家仍然落后的中国在基础生产上消耗的时间仍然较多，因此在中国生产力没有大的发展的情况下，中国人平均投入到软件产业的时间自然就不可能会想发达国家一般充裕，产业的发展也相对艰难。但是盗版意识却是根植在精神层面的，如果大众能够对正版有足够的宽容，甚至部分支持正版，或许中国的软件行业能够更健康地发展下去。



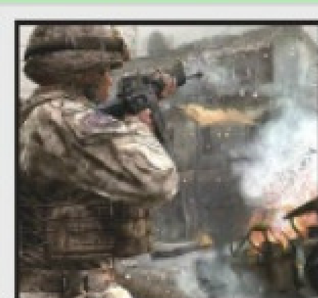
热门单机游戏排行榜



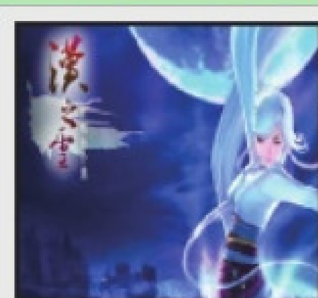
1 魔兽争霸III——冰封王座 2010
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年 8.5



2 仙剑奇侠传四 2008
制作公司：上海软星
上市日期：2007年 8.9



3 使命召唤4——现代战争 1997
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年 9.0



4 轩辕剑外传——汉之云 1985
制作公司：大宇
上市日期：2008年 8.5



5 孢子 1982
制作公司：Maxis
上市日期：2008年 8.5



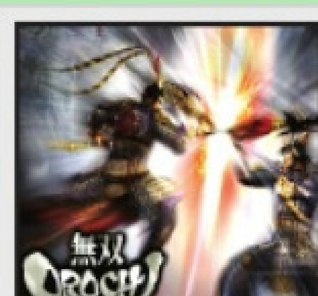
6 红色警戒3 1970
制作公司：EA
上市日期：2008年 8.2



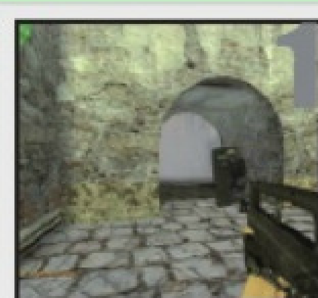
7 侠盗猎车手IV 1963
制作公司：Rockstar North
上市日期：2008年 9.0



8 暗黑破坏神II 1957
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2000年 8.5



9 无双大蛇 1946
制作公司：光荣
上市日期：2008年 8.3



10 反恐精英1.6 1933
制作公司：SIERRA
上市日期：2001年 8.8

我们是哪类玩家？

■黑龙江 红色的岸

在本期榜单上，《魔兽争霸III——冰封王座》一如既往地受到读者们的喜爱，不过大家是否注意到，这款游戏还是唯一能常驻榜单的竞技游戏。除了这款特别的游戏，榜单上其余受欢迎的游戏要么依靠委婉曲折、波澜起伏的剧情取胜，要么便是靠无与伦比的绚丽画面、爽快的打斗感吸引玩家，均与《魔兽争霸III——冰封王座》有着迥异的风格，显得不是那么“专业”。

其中的一个例子就是光荣的“无双”系列，自其初代发售以来，基本模式没有任何改变。就像榜单中的《无双大蛇》一样，“无双”的玩家们所做的就是：“割草”“收道具”“马”“终极武器”。当然，《高达无双》和将会在2010年见面的《北斗无双》在细节上有些不同，但它们的宗旨是不变的。与已被玩家们奉为神作的“星际”“魔兽”不同，这些相比之下显得普通的游戏没有过多光环，经常在一阵热烈讨论后便销声匿迹了，大家的目光转向下一个有潜力的作品，或者继续膜拜神作。可我们在埋怨游戏不好玩、新游戏不如老游戏的时候，也许应看看自己到底是哪类玩家，在游戏中享受乐趣，而不是机械地下载、安装、删除、上论坛喷……

游戏经过几十年的发展，从最开始零零散散的几款作品，到如今佳作遍地开花，网游、单机各有千秋，玩家们是时候选择自己的派别了，以下列出几种仅供娱乐，排名不分先后，大家只要记着“这仅仅只是个游戏”就好。

一、暴雪派

大家都知道，暴雪（BLIZZARD）的作品一直以游戏性见长，其1998年推出的《星际争霸》更与电子竞技的兴起颇有渊源，是初期各种比赛的主要项目。不同于以往的即时战略类游戏，《星际争霸》的游戏节奏很

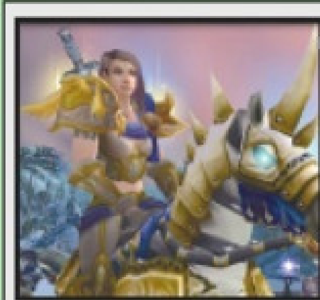


暴雪的游戏有一种魔力，让人们为之疯狂



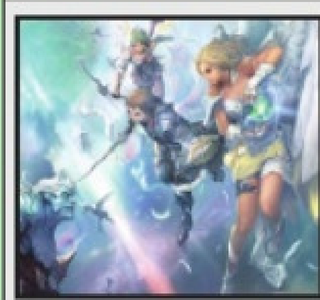
快，往往需要玩家专心致志地投入到游戏中，在资源的争夺战中拼尽全力。暴雪对于平衡性的要求极高，这更把“星际”推向了另一个高度，要求玩家在对抗过程中不仅要有娴熟的手法，还需苦心钻研战术，真正把这款游戏玩得好的人少之又少，他们之中的佼佼者成为竞技游戏历史中永不会忘记的那些传说。

当《星际争霸》在全球风靡的时候，也正是一些玩家开始对此类以对抗为主的游戏感到乏味的时候，他们受不了与人搏杀时分秒必争的压力，在玩通剧情之后，不少人没有选择钻研与人对抗，而是玩起了各种RPG地图，“对战太累”的声音越来越多，这种声音自然被“暴雪”听到。也是玩家幸运，暴雪不是家顽固不化的公司，他们知道，如果游戏越来越趋于技术化和职业化无疑是在自掘坟墓。在充分顾及到不同玩家的需求后，于2002年7月3日推出了《魔兽争霸III——混乱之治》，这款开发了3年的游戏没有让玩家们失望，也可以说是“暴雪”里程碑式的作品。游戏画面不仅从2D跨越到3D，而且音乐、剧情、平衡性上丝毫没有懈怠，新加入的“英雄”概念吸收了RPG游戏中颇受赞誉的多项要素，不仅使游戏玩法更



1 魔兽世界 2176

运营公司：网易
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD



2 永恒之塔 2165

运营公司：盛大
上市日期：2009年
制作公司：NCsoft



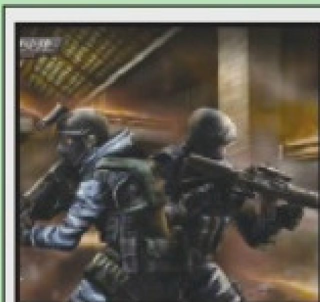
3 剑侠情缘网络版叁 2157

运营公司：金山软件
上市日期：2009年
制作公司：西山居



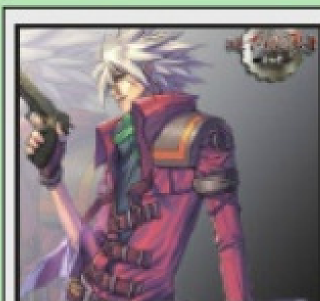
4 跑跑卡丁车 2134

运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
制作公司：Nexon



5 穿越火线 2133

运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate



6 地下城与勇士 2128

运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE



7 梦幻西游 2121

运营公司：网易
上市日期：2003年
制作公司：网易



8 仙剑Online 2119

运营公司：久游
上市日期：2008年
制作公司：大宇



9 天龙八部 2007

运营公司：搜狐畅游
上市日期：2007年
制作公司：搜狐畅游



10 天下贰 1999

运营公司：网易
上市日期：2009年
制作公司：网易

热门网络游戏排行榜

多，而且在对战时有了更佳的观赏性。一年之后推出的资料片《魔兽争霸III——冰封王座》更是获得无数赞誉，至今国内各种对战平台上最火热的游戏依然是它，一部分人在竞赛地图中演绎着一场场惊心动魄的遭遇战，更多的人在各种模型丰富、趣味横生的RPG地图中玩得怡然自得。

尽管现在还不知道“星际2”究竟怎样，但暴雪一直以来的品质让人对它充满期待，如果你手头的钱只能买得起一款正版游戏，那么请选择加入暴雪派吧，你会得到极大的满足感……

二、砍杀派

有一款游戏可以概括这类游戏玩家的特点，那就是《骑马与砍杀》，这款不到100MB的小游戏唤醒了无数热爱砍杀类游戏玩家的心，没有华丽的CG，没有大张旗鼓的宣传，我们所要做的就是冲入对方的阵营，杀掉不值钱的小喽啰，俘虏值钱的骑士，获得最称手的兵器，成为陆地上最强的勇士。没有体验过这款游戏的人不会明白砍杀派的精华，砍杀不要像《忍者龙剑传》那样难度较高，也不能像“无双”那样随意挥砍，本质的追求是那抓准时机手起刀落时的快感，以及率领部众纵横大陆时的自豪。



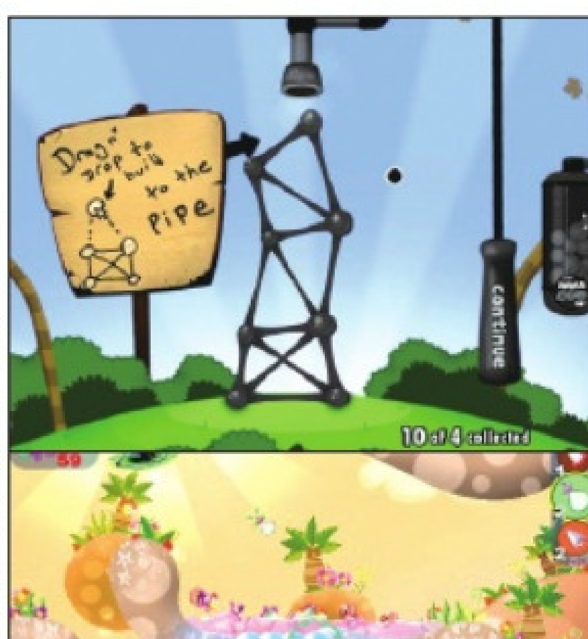


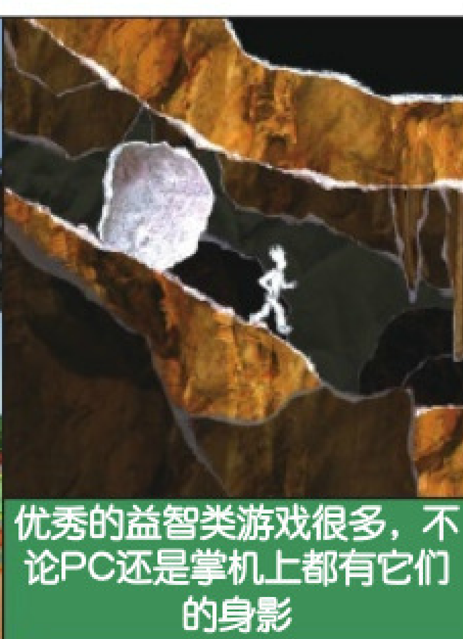
《骑马与砍杀——战团》的画面更精美，砍杀还将继续……

当然，砍杀派中也有不少玩家没有那么高尚的要求，只要能“砍”就可以，最终他们会进化成在游戏中进入“上帝模式”的那一批人，在秘籍、密码、无敌的状态下一视同仁地痛杀一遍杂兵和Boss，欣赏完剧情后心满意足地卸载掉游戏，飞掉光盘……任何游戏在砍杀派的面前都显得那么渺小，因为追求砍杀的玩家们不会为游戏所累，或许他们才是最聪明的那一部分人，游戏不就是为了让人们发泄与放松的么？

三、动脑派

此派中的元老级玩家也许是智商最高的那一类人，解谜游戏便是为他们而生，他们的口号是：“不求动手，但求动脑！”也有很多玩家是在经历过一款款画面惊世骇俗的大作后，带着麻木的大脑主动找上门来寻求医治的，最主要的原因是他们在之前的游戏世界中已经很难找到快乐，动脑派推崇的游戏可以起到一针强心剂的作用。例如之前充满哲理的《时空幻境》和最近那画面精美的《机械迷城》等，它们在玩家心目中都拥有独特的位置，哪怕你从来不玩此类游戏也定会为那精巧的构思而折服。





优秀的益智类游戏很多，不论PC还是掌机上都有它们的身影

不管怎么说，热爱动脑便是件好事，但作为玩家也完全没有必要一定要体验动脑派口口相传的那些“神作”，毕竟用脑过度也是有害的，更要命的是把时间花在一些被过分吹捧的游戏身上，无异于浪费了人生中最宝贵的资源——时间。

大众软件2009增刊

（贺岁版）12月5日惊喜上市



一本增刊，双向封面！

12月5日起

全国各地书报亭有售！

零售价：29.8元





剑侠情缘网络版叁
图文指导全书

魔兽世界巫妖王之怒
副本攻略宝典

邮发代号：82-726
定价：￥10.00元 本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN